

Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China

Jairo Alberto Fontalvo cordero

Juan Sebastián Espitia Rodríguez

Juan Manuel Martínez Ospina

Proyecto de Investigación

Profesora: Clara Inés Rodríguez Rodríguez

Universidad Libre

Facultad: Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física Recreación
Y Deportes

Bogotá D.C

2016

Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas
agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4°
de primaria jornada tarde en la IED República de China

Jairo Alberto Fontalvo cordero

Juan Sebastián Espitia Rodríguez

Juan Manuel Martínez Ospina

Universidad Libre

Facultad: Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física Recreación
Y Deportes

Bogotá D.C

2016

Nota de Aceptación

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá D.C. fecha: 2 de diciembre de 2016

AGRADECIMIENTO

A la universidad libre en especial a la facultad de ciencias de la educación por darnos la oportunidad de lograr uno de los proyecto de vida.

A todos y cada uno de los docentes que hicieron parte de este proceso transmitiéndonos enseñanzas, experiencias, aprendizajes significativos que contribuyen a nuestra formación profesional.

Agradecimiento especial a la docente Clara Rodríguez que nos acompañó y guio para la elaboración de este proyecto de investigación que culminamos con éxitos; y en la formación como buenos docentes y excelentes profesionales.

A la institución educativa distrital republica de china que nos brindó la oportunidad de participar en el proceso de formación tanto de los estudiantes como en el nuestro.

DEDICATORIA

En primer lugar, se lo dedicamos a dios como eje fundamental que nos brinda la vida y unos seres amados que están con nosotros en el diario vivir.

En segundo lugar, a la familia de cada uno de los autores de este proyecto de investigación que son la base fundamental para lograr cumplir nuestros objetivos, propósitos y sueños que nos trazamos desde un inicio.

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

INTRODUCCIÓN	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	10
1.2 DESCRIPCION DE LA SITUACION PROBLEMA	12
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACION	15
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	18
4. MARCO DE REFERENCIA	19
4.1 MARCO TEORICO	19
4.1.1 EL JUEGO	19
4.1.2 JUEGO COOPERATIVO	24
4.1.3 COMPETITIVIDAD	29
4.1.4 CONDUCTAS AGRESIVAS	36
4.2 MARCO LEGAL	40
4.3 MARCO CONTEXTUAL	43
5. DISEÑO METODOLOGICO	44
5.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	44
5.2 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	45
5.2.1 FASES DE LA INVESTIGACION	45
5.3 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE INFORMACION	50
5.4 POBLACION	58
6. PROPUESTA PEDAGOGICA	59
6.1 FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA	59
6.2 JUSTIFICACIÓN	60
6.3 TÍTULO: DISFRUTA JUGANDO Y APRENDE COOPERANDO	61
6.4 OBJETIVOS	61

6.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	61
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	61
6.4.3 METAS DIDACTICAS:	61
6.5 SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS	62
6.6 METODOLOGIA:	70
6.6.1 MECANISMOS DE EVALUACION	73
6.6.2 RECURSOS	73
6.7 CRONOGRAMA GENERAL	74
6.8 PLANES DE CLASE	76
7. RESULTADOS	79
7.1 DEL DIAGNOSTICO.....	79
7.2 DE LAS EVALUACIONES PARCIALES	89
7.3 DE LA EVALUACION FINAL DEL PROCESO.	100
8. CONCLUSIONES.....	103
9. RECOMENDACIONES	105
10. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA.....	106
11. ANEXOS	109

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Cronograma de actividades	48
Tabla 2: Cronograma de la propuesta	62

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó con la intencionalidad de minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los estudiantes de los grados 302, 401 y 402 del IED República de China, para ello, hemos tomado como base fundamental de consulta en el desarrollo de este proyecto a autores como: Carlos Velásquez Callado, Maite Garaigordobil, Terry Orlick, Raul Omeñaca y Jesús Omeñaca. El grupo de investigación se da a la tarea de construir y soportar la propuesta que se basa en juegos cooperativos, pero antes de eso definimos el concepto de juego y sus características, para así centrar la idea en lo que guía este proyecto; luego de finalizar con la conceptualización de juegos cooperativos, se define y explica el concepto de competitividad, que es la problemática observada, además se hará énfasis en sus causas y consecuencias, como las conductas agresivas. El desarrollo de este finaliza con la caracterización de los estudiantes que son partícipes de este proyecto de investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Para determinar los antecedentes del proyecto investigativo, se elabora una lista de referencias bibliográficas en donde se hallan proyectos de grado, tesis, artículos, revistas etc. Que tienen relación con nuestro trabajo, con propósitos de minimizar la competitividad por medio de los juegos cooperativos.

Por medio de la educación física los estudiantes de la I.E.D República de China, más exactamente en los grados tercero (3) y cuarto (4) de primaria tendrán la posibilidad de realizar una transformación de su vínculo social y al mismo tiempo minimizar la competitividad entre pares, mediante el juego cooperativo, ya que este posibilita un ambiente de goce, agrado, diversión, entretenimiento y libertad. Sin embargo, varios autores e investigadores como: Carlos Velásquez Callado, Terry Orlick, Maite Garaigordobin, Raúl y Jesús Omeñaña han trabajado los juegos cooperativos con el fin de mejorar la inclusión en la clase de educación física.

Así como lo exponen estos dos investigadores “Giraldo (2005) y Omeñaña (1986) valoran su carácter lúdico (actividad elegida libremente, alegre, alejada de lo cotidiano y siendo un fin en sí misma) y su capacidad de colocar la diversión por encima de los resultados, evitando ganadores y perdedores y la exclusión, así como su acción generadora de participación de todos y de cooperación de todos para lograr un mismo objetivo grupal por encima del individual”¹.

La intención de los juegos cooperativos consta coadyuvar a que los estudiantes se vinculen, rescaten su aspecto de confianza, cooperación y participación adquiriendo metas comunes mediante la participación, mientras todos tienen un espacio de complacencia.

¹ MAJON, Daniel; LUCENA, Manuel. El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. En línea 15 noviembre 2015 disponible en: <http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINALS/235.pdf>

Por consiguiente, podemos manifestar que son altamente significativos para que los estudiantes asimilen el desenvolvimiento de su desarrollo moral y la ayuda a sus semejantes. Están encaminados a alcanzar un objetivo donde todos ganan o todos pierden y por ende trabajar a favor de todo un conjunto o grupo.

Esta es alguna de las consultas bibliográficas que manifiesta y refleja la importancia del juego cooperativo inmerso en las clases de educación física, fundamentado desde lo práctico para minimizar la competitividad en entre los estudiantes de tercero (3) y cuarto (4) de la I.E.D República de China.

La investigación relacionada con los juegos cooperativos como estrategia para minimizar los índices de competitividad en los grados 3° y 4° del IED república de china tiene como referentes los siguientes trabajos:

“PEREZ TURPIN, José. La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social, 2002, 270p. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas”².

El primero “La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social” (Pérez, J. A, 2002), es una tesis doctoral donde se presentan conceptos claros acerca de la competitividad en el ámbito escolar; y como estos repercuten en los procesos de socialización de los niños, los cuales se expondrán en la investigación realizada.

Ahora tomando en cuenta la investigación hecha alrededor de la competición se dice que la competitividad de los niños siempre va a tener un ganador y un perdedor entonces es allí donde se ven reflejados aspectos negativos de la competitividad que darán lugar a múltiples efectos en los niños, tales como manifestaciones de ansiedad y temor al fracaso; tiende a aumentar el significado afectivo de los resultados, y llega a ser ocasión de alegrías muy intensas y placeres varios, pero también de muchas decepciones y desacuerdos.

² PEREZ TURPIN, José. La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social, 2002, 270p. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas.

Para concluir se hace referencia de los aspectos negativos dados por el autor (AÑO 1997) que nos da a conocer que la competitividad es: “Es selectiva, sexista, elitista, aumenta la agresividad, provoca enfrentamientos sociales entre pares y se persigue el éxito por encima de todo”³.

1.2 DESCRIPCION DE LA SITUACION PROBLEMA

En la actualidad, la sociedad en la que vivimos transcurren un sin número de problemáticas que afectan el desarrollo de la humanidad, una de ellas es la violencia, las personas hoy en día son muy agresivas, de tal manera que por cualquier cosa se presentan conflictos y que como resultado muestra el tipo de sociedad que se está construyendo; no es extraño decir que en la actualidad, los jóvenes han adquirido cierta capacidad para entrar en este círculo violento, se hacen daño a ellos mismos y a la población en general. Como consecuencia de esto, según el Instituto para la economía y la paz, Colombia se ubica en el puesto número nueve de los países más violentos del mundo. Esta es una de las razones del porque hay que educar en casa y en la escuela de la mejor manera, para evitar flagelaciones como la mencionada anteriormente; además está de moda hablar de paz y de lo que quiere conseguir el país luego de tantos años de guerra sin ninguna solución, pero... todo el mundo habla de paz, pero ni el estado ni nadie educa para la paz, la gente educa para la competencia y la competencia es el principio de cualquier guerra.

Hay que buscar nuevas estrategias que diseñen y modifiquen el estado actual de la educación en Colombia, por ejemplo, de que sirven tantas investigaciones si al pasar el tiempo se olvidan y todo transcurre con normalidad, porque no se han dado cuenta de lo importante que es educar en las primeras edades.

“Los juegos cooperativos, que van ganando cada día mayor presencia en el currículo escolar, serán un espacio idóneo de convergencia entre culturas. En ellos se suelen identificar una serie de valores que resultan necesarios para la

³ Ibid.p,55

convivencia pacífica y enriquecedora”.⁴ Como lo manifiestan los autores con el paso del tiempo los juegos cooperativos son más llamativos en el ambiente escolar, ya que en años atrás las escuelas siempre buscaban que los niños fueran los primeros y no como debería ser, buscando los mejores. En esta competitividad a nivel educativo viene a tomar un mayor papel los juegos cooperativos ya que con la implementación de estos se ayudan a resaltar valores en los niños lo cual implica un mayor desarrollo cognitivo, motor, social y moral.

La problemática se identificó en la IED República de China, en el desarrollo de las prácticas pedagógicas a través de observaciones, se evidenciaron niveles altos de competitividad que conllevan a conductas agresivas. Citando a Velázquez 2010 sobre el concepto de competitividad dice, “los alumnos luchan por alcanzar unos objetivos que no todos pueden conseguir. Se trata, de plantear una especie de lucha orientada a determinar quién es el mejor y en la que, por consiguiente, existirán ganadores y perdedores. En esta situación existe, por tanto, una interrelación negativa entre las acciones del alumnado derivada de una interdependencia negativa entre sus logros”⁵. En la escuela es muy fácil identificar la competitividad ya que la educación física tradicional se basa en modelos competitivos que buscan ganadores y perdedores como medio motivante en sus clases.

Revisando y analizando cuidadosamente en las observaciones realizadas, la competitividad es una de las causas por las cuales se generan conductas agresivas, pero esta no solo se presenta en la hora de clases; se ha identificado que, a la hora del recreo, o en los espacios del aula cuando no hay docente, en actividades al aire libre; el niño no controla sus comportamientos y acciones individualistas; por ello tiende a ser agresivo y siempre busca competir. Sus intereses se centran en ellos mismos sin pensar en el otro, quieren sobresalir y ven a sus compañeros siempre como rivales, quieren ganar sin importar el medio para lograrlo olvidándose del disfrute, el aprendizaje, y la alegría de jugar.

⁴ MULTICULTURALISMO Y EDUCACIÓN FÍSICA. Barcelona: Paidotrivo. 2002 página 97

⁵ VELAZQUEZ, Carlos. Aprendizaje cooperativo en educación física fundamentos y aplicaciones prácticas. España. INDE, 2010. P 19,20.

En los niños del grado 302, se pudo observar que siempre tratan de llevar a cabo las actividades de manera rápida, sin importarles el hacerlo bien o hacerlo mal. En muchos casos esperan que el profesor se descuide para pasar las actividades sin hacerlas o buscar como gastan el menor tiempo posible para llegar a la meta, eso sí, siempre tratando de llegar primeros, lo cual pone en evidencia que los niños siempre buscan ser primero que los demás y no ayudan en su proceso de aprendizaje, de igual forma interrumpen o dañan el trabajo a realizar por los demás compañeros de clase, ya que el afán de ser los primeros, conlleva a que realicen las actividades de manera inadecuada y a su vez incompletas. Por lo anterior al estudiante no le importa pasar por encima de los demás compañeros con tal de ser o llegar primero a toda costa.

Los ambientes vividos en clase de educación física en el grado 401, es que los alumnos quieren pasar tan rápido por las actividades y no se dan cuenta lo mal que las ejecutan, el afán, el desespero y la ansiedad hacen de ellos chicos activos con el objetivo de ser primeros. Esto indica el resultado de sus actuaciones como, por ejemplo: son irrespetuosos, no controlan sus comportamientos y esto los lleva a agredirse, empujarse, pegarse con elementos de la clase (pelotas), además de esto se oyen expresiones ofensivas cuando el trabajo es por equipos, tratando de humillar y haciendo sentir mal al contrincante.

En el grado 402, de acuerdo con las experiencias en la clase de educación física se pone en evidencia la competitividad, donde los estudiantes se prueban unos a otros para determinar quién es el mejor. Dicha competitividad los lleva a tener comportamientos agresivos tanto verbal como físicamente, por ejemplo: se burlan, susurran cosas malas frente a lo que su compañero realiza, se empujan, se lanzan objetos a su alcance, y existe el irrespeto hacia los demás compañeros. Se observa que en una gran mayoría los hombres son los generadores de conflicto ya que son dominantes por tradición; y sumado a ello se percibe exclusión hacia las mujeres incluso alejándolas de toda actividad que propone la clase.

Estas actitudes negativas se reflejan en el curso tercero y cuarto de primaria, que afectan de manera negativa su proceso de aprendizaje, por lo anterior se ha

decidido que la propuesta para tratar esta problemática son juegos cooperativos, ya que estos como expone Carlos Velázquez, “el juego cooperativo puede favorecer el desarrollo de conductas cooperativas y servir de recurso para la prevención y tratamiento de problemas de comportamiento en el ámbito escolar”⁶. Según Spencer “el aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes no solamente trabajen juntos, sino que aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el del grupo. Posibilita el aprendizaje a través de la discusión y resolución de problemas, de compartir sus habilidades sociales y comunicativas”⁷. Cambiando sus modos de pensar actuar y de sentir, se va a sensibilizar sobre la importancia de compartir en grupo.

1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Cómo los juegos cooperativos ayudan a minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China?

⁶ VELÁZQUEZ, Carlos. La pedagogía de la cooperación en educación física. Editorial: Peonza. 1998

⁷ KAGAN, Spenser (citado por Jhonson, R. T. y Johnson, D. W. Aprendizaje competitivo e individualista cooperativo. Journal of Research and Development Education. 12,1 USA, 1980

2. JUSTIFICACIÓN

En la institución I.E.D república de china, el grupo investigativo realizó como primera medida un diagnóstico general, en cuanto a su estado de las habilidades motrices. Por medio de este diagnóstico y como componente fundamental se aplicó la observación directa durante las actividades propuestas en clase de educación física. El grupo identifica ciertos comportamientos de competitividad que producen conductas agresivas en el transcurrir de esta, donde se refleja la inadecuada realización de los ejercicios, lo que conlleva a verse afectadas las relaciones entre pares, ya que se escuchan y observan "susurros", "empujones", "discriminación", "lanzamiento de objetos", "burlas". Son estos algunos de los casos que se evidencian, por lo tanto, el grupo investigativo asume que desde la clase de educación física y con la aplicación de juegos cooperativos se podrán minimizar las malas conductas agresivas mediante el desarrollo de las clases o prácticas dadas en dicha institución.

Por lo anteriormente referido tomamos la observación directa la cual permite constatar que la competitividad, es uno de los factores que muestran a ese estudiante agresivo y a su vez impulsado por la ambición de poder tener el control de algo, para lo cual buscara cualquier método, sin interesar el daño que les causa a los demás.

"Los sentimientos de competitividad en niños, los podemos ver claramente en sus juegos y los deportes que practican, pero también en las tareas escolares, (trabajos, exámenes...) Niños que se enfadan por no ganar un partido o una carrera o por no haber sacado un sobresaliente, son niños extremadamente competitivos, en los que este sentimiento puede llegar a traerle problemas".⁸

Según lo manifestado por el autor (a), se comprende la competitividad como un problema que afecta tanto emocional, psicológica y motrizmente al niño. Por lo

⁸ OCAMPO LOZANO, Jimena. Ser un niño competitivo. Ventajas e inconvenientes. 13 de noviembre de 2015. Disponible en : <http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/ser-un-nino-competitivo-ventajas-e-inconvenientes/>

el niño al no ganar, o no llegar a ser el primero, se frustra y tiende a volverse ambicioso y más competitivo. El niño en su afán de cumplir su cometido, busca como pasar por encima de los demás sin importarle consecuencia alguna. Por todo lo anterior el grupo se centró en como minimizar los índices de competitividad, para ello se llevará a cabo la implementación de juegos cooperativos con el fin de dar solución a la problemática presentada anteriormente.

En consecuencia, será un reto para el grupo de investigadores organizar e incitar una postura de aprendizaje, en la cual implique a los estudiantes en tareas cooperativas en la que se pone en juego valores y posturas, como el respeto y la tolerancia, a través del juego cooperativo. Por medio de esta estrategia educativa, en la cual se intenta establecer vínculos que permitan darle inicio al juego cooperativo para llegar a una instrucción cooperativa, y obtener un aprendizaje cooperativo siendo este una de las experiencias más complejas, la propuesta educativa buscar alcanzar ciertos objetivos tales como:

- Estimular la interacción social del estudiante mediante los juegos cooperativos
- Apreciar el trabajo en conjunto como fórmula para lograr los objetivos o metas trazadas con la práctica motriz.

Los autores del proyecto investigativo se han motivado por mejorar ciertas conductas negativas tales como: agresividad física, ofensa verbal, irrespeto en la clase, exceso de ansiedad. A su vez se quiere lograr por medio de este trabajo la mejora de actitudes y comportamientos frente a todos los espacios académicos en donde los estudiantes están presentes, los docentes y los mismos compañeros para así crear espacios de sana convivencia donde la formación integral prevalezca de manera progresiva al pasar de la edad de cada uno de ellos.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- ✓ Diseñar una propuesta pedagógica que tenga como base los juegos cooperativos que permitan minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad entre los estudiantes de los grados 3° y 4° de primaria en el IED República de China.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Identificar las conductas agresivas que se presentan en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China.
- ✓ Implementar juegos cooperativos donde los estudiantes puedan interactuar entre ellos, observando sus comportamientos y actitudes frente a las actividades.
- ✓ Aplicar la propuesta y evaluar su eficiencia como estrategia pedagógica para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 MARCO TEORICO

4.1.1 EL JUEGO

“El juego tal y como lo ve Huizinga es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?”⁹

A partir de lo que plantea el autor que cita a Huizinga, hace referencia al desarrollo del juego en un espacio y un tiempo que comprende la actividad enmarcada en aspectos culturales, sociales y educativos; es por ello que el juego debe proporcionar alegría y ser espontáneo al momento de practicarlo, ya que el niño puede adquirir diferentes experiencias y aprendizajes a partir del mismo, es también válido afirmar que es una herramienta, pero hay que buscar las estrategias de adecuación y planificación para que un juego no se torne aburrido, para que el niño no se disperse, para que el grupo entienda verdaderamente el objetivo del mismo. Ahora bien, frente a los objetivos que se obtienen con la práctica de diversos juegos, se debe plantear realmente si estos cumplen con un desarrollo motor que favorece el crecimiento de los participantes, favoreciendo conductas de carácter social, de habilidades motrices, de patrones de

⁹ LOBATO, Carlos. El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. En: EF Deportes. Vol., 86 (Jul 2005)

movimientos, de capacidades físicas y todo esto va facilitando un proceso que autónomamente se ve reflejado en el comportamiento del niño.

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- “Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Debido a su carácter global, el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño”¹⁰

Estas condiciones reúnen aspectos importantes en cuanto al concepto de juego este o no este en el campo educativo, son características inherentes, respecto a que cada punto por más pequeño que sea, debe aportar algo, por ejemplo, una característica y que encaja perfectamente en este trabajo es que hay que buscar ser cooperativo en el juego, evitando ser competitivo, evitando actitudes totalmente negativas en cuanto a los comportamientos que se puede desatar de una práctica normal. Sin embargo, es difícil lograr que todos los juegos no contengan su parte de competitividad, porque eso es lo que motiva al niño a interactuar, sin esta competitividad difícilmente disfrutaría al máximo de su

¹⁰ Ibíd.

participación, pero hay que limitarla y buscar que sea sana, y que de igual manera desarrolle integralmente cada una de sus potenciales de niño

En palabras de la autora Garaigordobil sobre el concepto de juego, explica que “el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales”.¹¹ Ella aclara que el juego no se debe mirar por el simple acto de diversión, hay que ir más allá de él y observar que tanto aporta a un chico con intereses propios de aprender, involucrándose dentro de un grupo de personas a su misma edad, creando su propio conocimiento a partir de experiencias adquiridas en la práctica del juego, que no solo está dentro de ella la acción motriz sino las acciones afectivas, sociales y cognitivas.

El juego es un medio para que el niño adquiriera aprendizajes dentro del contexto en el que se desarrolle, gracias a la práctica del juego se reflejan principalmente las normas culturales y los valores de una sociedad. La práctica de actividades consideradas como juegos al aire libre o en un espacio limitado, busca orientar al niño (a) frente las características innatas de su cultura, su ascendencia y nivel social. Los juegos tradicionales son los que más se relacionan con lo mencionado anteriormente, porque se identifican con la cultura, se relacionan con el proceso de interacción con demás niños y se asocian al crecimiento corporal, afectivo y cognitivo; los juegos tradicionales poco practicados hoy en día no necesitaban de un espacio y un material específico, por el contrario, la práctica de estos se llevaba a cabo con elementos de fácil alcance, que se podría llamar un proceso de reciclaje al darle uso a material inservible; pero de mucha utilidad para un niño que en años atrás la felicidad, la alegría y el placer por estar en la calle jugando, no dependía de las cosas materiales; sino de su relación con chicos de su misma edad. Ante cada tipo o modalidad de juego se especifican posibles puntos de trabajo para la profundización posterior. Ha de entenderse también que, como en toda etapa de normas no cuantificables, ciertos juegos

¹¹ GARAIGORDOBI Maite. El juego como estrategia didáctica. Venezuela. Laboratorio Educativo 2008. P., 13

pueden quedar a medio camino entre dos grupos o, de hecho, pertenecer a ambos.

Juegos como estructura de meta individualizadora

Los objetivos de la actividad ludica por cada persona no estan relacionados con los del resto, de tal modo que no se fomenta la interaccion de ningun tipo. No existe, en consecuencia, relacion directa entre el éxito o el fracaso conseguido por las distintas personas dentro del juego.

- Permite una mayor adaptacion de la actividad o las necesidades especificas de cada persona.
- Crear espacios para la busqueda de soluciones motrices creativas
- Brinda situaciones para la practica de destrezas, repitiendo en un entorno seguro, hasta alcanzar dominio y confianza ¹².

Esta estructura muestra como se ve el trabajo individual en la clase, el autor resalta la relacion directa que existe entre los resultados de la tarea o actividad se han positivos o negativos, es decir, que el estudiante al participar individualmente se adaptara con mayor facilidad a las necesidades sin tener que depender de los demás. El estudiante tendra en cuenta que debera demostrar su capacidad creativa a nivel motriz, en cuanto que intentara llevar a cabo lo que se le pida.

Juegos de estructura de meta de competicion

Existe una relacion tal entre los objetivos individuales que uno solo puede alcanzarlos a costa de los otros dentro del mismo grupo.

- Permite explorar las propias posibilidades y limitaciones en comparacion con los demas.
- Estimula el esfuerzo y el deseo de superacion individual.
- Se prima exclusivamente el rendimiento individual y el hecho de ganar.

¹² OMEÑACA CILLA, Raúl; RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona. Edición 3. Paidotribo. 2005

- Queda excluida la ayuda a los demas y el intercambio de informacion es muy limitado¹³.

Tomando lo que dice el autor Omeñaca, esta estructura de juego hace referencia a los intereses individuales de cada participante, que trabaja en equipo, entonces hay que tener presente hasta donde los aportes grupales funcionan para un interes colectivo o individual, seria una estrategia que se ve opacada por no llevar el equipo a un solo objetivo de juego y si desviar sus intereses en comparacion con los demas. La competicion dentro del juego, permite explorar que tan capaces son los participantes y hasta donde pueden llegar según sus aciertos en cada paso que avanzan, es decir ellos solos tendran que administras y tomar decisiones, sin embargo la ayuda se elimina porque nadie quiere perder, nadie quiere ayudar a otro sin recibir una recompensa, es mas, nadie esta pendiente de los demas porque se concentra su actividad en una meta, o un objetivo sin importar por donde tenga que pasar.

Juegos con estructura de meta de cooperacion

Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demas, de modo que cada uno alcanza su meta solo si el resto de los participantes alcanzan la suya.

- Permite explorar y da pie a la busqueda de soluciones creativas en un entorno que esta libre de presiones.
- Prima el proceso sobre el producto
- Se fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de informacion.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.¹⁴

Mencionada esta clasificacion donde se observa el juego clasificado según su finalidad, vale aclarar que la funcion de este siempre será la de generar diversion,

¹³ Ibíd.

¹⁴ Ibíd.

compartir y aprender con los demás chicos; pero hay algo más en el fondo y es como puedo con el juego generar mayor participación, sin importar las habilidades y destrezas de cada integrante para conseguir una interacción entre ellos, olvidando una meta, un ganador, un perdedor, que llevarán a tomar conductas de manera tal que el juego se convierta no en diversión sino en buscar como ganar sin hacer o haciendo trampa.

Las tres estructuras de juego son grandes unidades que ha trabajado la escuela como método de enseñanza en la educación física, pero donde queda la trascendencia, el avance por una implementación moderna en las actividades de aprendizaje, ¿dónde queda la investigación por estrategias modernas?, si cada vez que se pretende enseñar hay ganadores y perdedores porque así lo ha dicho los métodos de evaluación.

La educación física y los profesionales en el área encuentran un medio motivante en los juegos competitivos para aplicar sus contenidos y alcanzar ciertos objetivos motoricos. De esta manera no hay profundización.

Luego de haber definido el concepto de juego con sus características, se llega a la idea sobre la importancia dentro del desarrollo motor, corporal, afectivo, social, cognitivo; con el fin de entender que no se debe mirar el juego como simple función de diversión, lo es, pero conforma ese espacio fundamental en el niño para conseguir un aprendizaje de lo que es bueno y que es malo.

4.1.2 JUEGO COOPERATIVO

El juego cooperativo es eso que la educación física desea para no formar siempre basándose en la técnica y práctica de algún deporte o movimiento específico, incluso de aquellas actividades realizadas fuera de la clase de educación física como lo son en el tiempo libre, de ocio y esparcimiento, van encaminadas hacia una técnica y práctica deportiva. Dado que no se ha dado a la tarea de identificar aquello que puede intervenir no solo en el desarrollo físico del niño sino en el afectivo, psicológico y motor; impidiendo participar en equipo, compartir experiencias con demás compañeros, intercambiar conocimientos con

otras personas, olvidando dentro del juego que no es quien gana sino quien logra liderar un grupo para así conseguir un mismo objetivo. De la misma manera hay que resaltar el papel que juega la empatía dentro de este tipo de juegos, ya que cuando se oye hablar de juego cooperativo, se piensa acerca de compañerismo, y trabajo en pro de aprendizaje por todos los participantes, esto es válido no solo para los juegos, también en los deportes se pueden introducir estas estrategias, modificando su fin o su objetivo donde siempre hay ganadores y perdedores, en este caso modificar para hacer más ameno, agradable, participante y no excluyente.

Tomando como referencia a la autora Garaigordobil dice acerca de los juegos cooperativos “se definen como juegos cooperativos aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir”.¹⁵ Como lo afirma la autora Garaigordobil cooperar apunta hacia las nuevas teorías de enseñanza y aprendizaje en la escuela, con el fin de aceptar a los demás tal y como son, caso contrario a lo que sucede en las escuelas actuales donde los métodos apuntan hacia la competitividad entre los alumnos y los mismos que componen la institución. El rechazo, el maltrato, la discriminación, la exclusión, son factores que reprimen a un niño, intervienen en su proceso de aprendizaje, afectan su autoestima y su personalidad. Difícilmente la enseñanza de valores que se adquieren desde la infancia se van a mantener, el problema es que siempre hay competitividad, en algunos casos es sana y en otros no. Se vive en un entorno veloz, conflictivo, agresivo, con poco sentido de pertenencia, y si un niño crece así, las sociedades van a seguir por el mismo camino hacia la competitividad que a su vez es generadora de violencia.

Según Omeñaca los juegos cooperativos “desde un planteamiento inicial basado en la estructura de meta son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada

¹⁵ GARAYGORDOBIL Maite; FAGOAGA José. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Centro de investigación y documentación educativa (CIDE). 2006

participante colabora en la consecucion de un fin común”¹⁶. Todo juego practicado tiene una meta o un objetivo, en este caso lo hay, pero sin necesidad de eliminar a los participantes, es decir hay una permanencia de los integrantes para lograr interaccion, diversion, y aprendizaje. Como se ha mencionado, los juegos cooperativos son tendencia dentro de las clases de educación física, y la clase ve la necesidad de poner en practica estos juegos para evitar el fracaso en la practica, la frustacion de no hacer las cosas bien; y mas bien disfrute de la experiencia del juego.

Continuando con las deficiniciones y la conceptualizacion acerca de lo que es el juego cooperativo, se encontró una frase al abrir un libro y dice lo siguiente “la cooperacion es la convicción plena de que nadie puede llegar a la meta si no llegan todos” Richard Pawson. Ademas de cumplir una funcion de epigrafe, en pocas palabras encierra una gran cantidad de aspectos importantes, por ejemplo, la cooperacion no solo esta hecha para asumirla como un juego, hay que tenerla presente en la vida profesional, social y familiar, tambien se puede resaltar que la meta será la misma para todos, pero de todos depende que logren estar allí, es un indicio de que acepta las personas tal y como son, sin importar la raza, el genero, la edad, la condicion social o cualquier otra diferencia.

Las exigencias del entorno, la cruel realidad diaria no se adapta a lo que en verdad es prioridad, como por ejemplo, el cooperar con las demas personas. Aparte de que hay una educacion dada en casa y otra en el colegio y ademas de eso en la universidad, siempre se evidencian los mismos objetivos, trabajar por una nota sin importar el aprendizaje de las personas, su interaccion con los mismos, su creatividad y espontaneidad se ve opacada por el sistema que impone y sigue imponiendo a su modo. Son muy pocos los educadores y las instituciones que adaptan metodologías y estrategias acordes a las necesidades del entorno dejando de un lado los interes personales y economicos, en palabras de Jose Palacios, es quien hace el prólogo del libro 101 juegos cooperativos y plantea la siguiente idea “seria beneficioso para todos entender que la

¹⁶ OMEÑACA, Jesús; OMEÑACA, Raúl. Juegos Cooperativos y Educación Física. España. Paidotribo 2002

competición es el marco en el que la persona trabaja y se esfuerza para conseguir los objetivos que se ha planteado en su vida, pero primando la cooperación con los demás y siempre el respeto por las normas”¹⁷. Es claro al afirmar que las personas se trazan una serie de propósitos, y para ello logran superarse a sí mismos día tras día, pero algo que hace falta inculcar a los estudiantes y niños en formación, es el respeto por las normas. De qué sirve trabajar cooperativamente y entender al otro si no respeto ni cumplo con los parámetros, de qué sirve trabajar para la mejora experiencias, sino hay capacidad y respeto por un reglamento, de qué sirve si no cuida el medio ambiente, no se ama la naturaleza, y no se cuida el territorio que es de todos; en este sentido vale la pena resaltar la importancia de ser respetuosos.

No obstante los estudios frente a las problemáticas educativas actuales, van encaminados hacia una mejora de estos, pero para que eso suceda debe haber persistencia y empeño por solucionar las necesidades en la escuela; además se debe priorizar la aceptación de todos los integrantes o miembros de la institución. Es decir, que haya compañerismo, colaboración, cooperación etc.

Los libros y las revistas apuntan hacia el uso de estos juegos, pero ¿cómo se evidencian cuando se ponen en práctica?, ¿de qué manera asumen los estudiantes, que están acostumbrados a juegos de competencia?. A continuación Orlick afirma “que hay cuatro componentes esenciales para un juego cooperativo satisfactorio: cooperación, aceptación, participación y diversión”¹⁸.

La cooperación está relacionada con la interacción positiva, gracias a esta los niños aprenden con las personas que los rodean, niños que también son participantes activos en busca del objetivo en el juego; lo importante aquí es que no hay nadie esperando un turno para participar o para aportar en la construcción del mismo. Cuando se habla de aceptación se hace énfasis en la autoestima y la alegría con la que los participantes practican los juegos y en este cada uno

¹⁷ HERRADOR, Julio. 101 juegos cooperativos, propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo. España. Ed Wanceulen editorial deportiva 2012

¹⁸ ORLICK, Terry. Juegos y deportes cooperativos desafíos divertidos sin competición. España. Popular 1978

tiene un rol para conseguir en grupo un mismo objetivo. La participación está totalmente relacionada con el sentido de pertenencia, es decir que los participantes son activos dentro del juego y no siendo apartados y excluidos del mismo. Y por último, la diversión, no hay que olvidar el sentido del juego, el niño siempre busca divertirse y pasar alegre en compañía de otros, dentro de esto, él tiene la libertad para experimentar y poder equivocarse sin miedo al fallo.

Para determinar, los estudiantes intervienen por el solo agrado de jugar, y no en una recompensa que le brinde dicho juego, igualmente al momento de retirar las finalidades de juego en donde está inmersa la competitividad, se ratifica el placer por el juego. Una de las características a resaltar del juego cooperativo es el beneficio en cuanto al acoplamiento de los participantes, compromiso con el grupo de trabajo y la contribución de aportes de cada uno de los integrantes, e impidiendo a su vez la discriminación y eliminación.

Los juegos cooperativos inducen a respuestas propias de la situación-problema que el juego proponga, también no fomenta la eliminación de integrantes, sea cual sea su propia destreza, por ende, es un juego que incluye. Las normas propias del juego cooperativo varían según el interés y las edades de los participantes en este caso, los estudiantes, de tal forma que existan diferentes posibilidades de diversión.

Los juegos cooperativos según Terry Orlick (1990) se caracterizan por:

- **Están libres de la competición:** al potenciar juegos y actitudes competitivas se crea en algunos alumnos (los que poseen menor capacidad de rendimiento motor) ansiedad, desánimo y frustración por la práctica física
- **Son creativos,** pues no son cerrados a una exclusiva posibilidad de solución
- **Son libres de exclusión,** ningún participante es eliminado/a, posibilitando así la participación de todos los alumnos, incluidos los de menor competencia motora.

- **Permite la autonomía** de los participantes, ya que pueden contribuir a modificar las posibilidades del juego.
- **Son juegos pacíficos**, no violentos y no agresivos, pues el objetivo es común a todos, y para conseguirlo, no hay que vencer a ningún compañero/a.¹⁹

Los juegos cooperativos según el autor ayudan a fortalecer los grupos, ya que mediante el trabajo cooperativo los alumnos ven reflejados diferentes actitudes y valores, que llevan a un desarrollo y objetivo en común, estos juegos permiten también que todos y cada uno de los alumnos participen sin importar su rendimiento motor. Se puede identificar que los juegos cooperativos son de mucha creatividad, dando así una mayor autonomía a cada alumno que puede tener diferentes posibilidades para llegar a la finalidad del juego.

4.1.3 COMPETITIVIDAD

“Lamentablemente, tanto se valora la competitividad como estímulo (sobre todo en la enseñanza primaria) que prácticamente se ha llegado a la absurda situación de considerarlos casi como sinónimos. Cuando se habla de estímulo se piensa en juegos o en actividades competitivas”²⁰.

La competitividad no es la forma de motivar y estimular a los niños, pero es una de las estrategias que en la escuela tradicional siempre ha estado presente, entendiendo esta como el medio más adecuado para llevar a cabo actividades grupales placenteras para el profesor y para el alumno, pero de ninguna manera es algo significativo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que como se ha mencionado con anterioridad competir significa que siempre habrá un ganador,

¹⁹ CUERPO DE MAESTROS. Volumen práctico educación física. España. Vol. 3. Mad S.L. 2006

²⁰ BARREIRO Telma. Conflictos en el aula. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires, Argentina. 2000

los demás serán perdedores y en ellos saldrán a flote aquellas conductas negativas que los llevan a comportamientos inadecuados

Dicha competitividad en las diferentes actividades va a adquirir posibles consecuencias, como un clima propenso a enfrentamientos entre los estudiantes, ya que en su afán por ser el primero llegará a ser un niño ansioso y dispuesto a pasar por encima de los demás sin importarle nada.

La competitividad que se estimula a temprana edad en los niños, se ve por parte de los docentes como una forma de mantener el control y dominio durante las sesiones; esto de forma incoherente y errónea ya que como dice la autora “La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión”. Esto conlleva a que los niños durante las actividades o juegos se vean sometidos a no jugar por diversión sino casi obligados por el docente, ya que ver una clase organizada donde los niños estén realizando de forma rápida y emotiva las actividades será más llamativo para el profesor; esto con el fin de que el docente sienta el dominio de sus alumnos pero sin importarle si el niño verdaderamente está realizando bien las actividades, si realmente está aprendiendo y si lo más importante se está divirtiendo y haciéndose participe de su proceso de enseñanza aprendizaje.

La autora Garaigordobil resalta unos aspectos sobre la competitividad en la escuela, aspectos que son negativos e influyen de tal manera que el estudiante no percibe por todo lo que pasa, en otras palabras, se concentra tanto en el juego, que se olvida del daño que en algunas ocasiones se puede causar o le puede causar a los demás participantes.

- “La competitividad hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir.
- El espíritu competitivo elimina a la gente en vez de incorporarla, ya que para que uno gane el resto tiene que perder.

- La competitividad en la mayor parte de las situaciones frustra la diversión y el placer, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que impide la diversión.
- Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza, alimentan sentimientos de rechazo que eliminan la autoestima, además la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.
- Un juego en el que la competición es su motor principal, no cumple, desde luego, todas las funciones que hemos atribuido al juego”²¹.

Lo mencionado anteriormente citando la autora Garaigordobil deja en un plano totalmente desastroso la práctica del juego como se vive actualmente, no es para ocultar, o decir que eso no está pasando; lo es así y muchas veces no hay estrategias por parte de aquellos que son llamados a la solución de los conflictos y las problemáticas actuales, que envuelven con facilidad a jóvenes dispuestos a experimentar nuevas cosas, tanto negativas como positivas pero ¿qué hay en el fondo de cada juego, si se supone que es una práctica de tiempo libre y esparcimiento?, pues se observa dificultades como una recompensa, tensión, rivalidad, no hay diversión, hay miedo a la derrota, genera enemigos y por ultimo no permite el libre desarrollo si el juego se practica con las características mencionadas.

Haciendo referencia a estos aspectos negativos, se puede decir que en la etapa escolar es donde más influyen o se observan durante el transcurrir de las clases de educación física. En muchos casos la competitividad desarrollada y adquirida rápidamente por el niño en la escuela, debido al contexto que les rodea; son artífices de que los niños se vuelvan temerosos a la práctica, a desarrollar actividades donde deban recurrir a sus habilidades motrices, individual o conjuntamente.

²¹ GARAIGORDOBIL Maite Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar”. España. 2007

En la actualidad y siendo más exactos en los cursos de 3 y 4 de primaria se observa que la competitividad lleva al niño al tal punto de apartarlo, excluirlo y no querer hacer parte de un grupo donde se ve a la niña como la menos fuerte, en cuanto a las necesidades de los niños; querer ganar y ser los primeros hacen que releguen a las niñas y busquen siempre a sus amigos que ellos creen son más ágiles.

La competitividad en estos cursos causa como lo dice el autor antes mencionado problemas sociales, el niño se vuelve agresivo, conflictivo, excluyente; todo esto por el simple hecho de querer ser el primero, eso sí en todos los casos, el hacer las actividades y ejercicios bien, quedan relegados a un segundo plano ya que su afán de llegar primero está por encima de todo.

Sin embargo, la causa de esta competitividad hacer ver a los estudiantes en la clase de educación física apartados, sin motivación, con pena, quedándose de últimas en los ejercicios y en muchos casos salir de la clase; con el fin de evitar realizar las actividades, y así no pasar penas ni que los demás compañeros se burlen o lancen ofensas contra ellos.

Spinks citado por Pérez habla de lo malo que puede ser el despertar el espíritu de competitividad en el niño a temprana edad. “El cual comenta como el excesivo arouse (despertar) en competición de niños provoca un retraso en el proceso de adquisición de habilidades motrices, ya que prima el resultado por encima del aprendizaje y ello conlleva una aceleración innecesaria del proceso de adquisición de las habilidades.”²²

De acuerdo con el autor la competición de los niños siempre va a tener un ganador y un perdedor, en este caso el perdedor puede sentirse frustrado, lo cual conlleva a que se sienta alejado y busque el cómo evitar realizar las actividades de la clase de educación física; entonces el niño al encontrarse en esta situación, empieza a retrasarse en el estímulo y desarrollo de las habilidades motrices.

Esto hará que el niño con el paso del tiempo y con la misma situación de competitividad se quede atrás, siendo relegado y dejado a un lado al momento

²² PEREZ TURPIN, José. La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social, 2002, 270p. Tesis doctoral. Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas.

de realizar las actividades y ejercicios en clase, lo cual dificulta su proceso de aprendizaje ya que al sentirse diferente, apartado y alejado por los mismos compañeros que en su momento se burlan el niño tiende a sentirse solo y no participan la clase.

El doctor Jonás Salk, “considera que, comparativamente hablando, nuestra evolución social podía hallarse en la Edad de Piedra. Se puede decir que actualmente el comportamiento humano es una batalla de la porción neo cortical del cerebro para vencer el complejo R reptiliano, pre configurado para luchar en un entorno hostil”²³.

Dentro del entorno actual sobre competitividad, se galardonan en varias ocasiones los comportamientos destructivos, demoledores, devastadores para nuestro diario vivir en la comunidad, como son el persistir en la carencia de reglamentos para los deportes, así como el ataque físico, ofensa, injuria y hechos antisociales, que conlleva a dejar a un lado los valores en este y se antepone el resultado, mas no la manera para lograrlo. Es por estas hipótesis el gran trabajo que se debe tener para con la competición, teniendo en cuenta y dejando claro que el razonar debe estar arriba de una alteración y otorgar al ser humano competencia de acuerdo a unas normas que lo enriquezcan a él, como un ser sumergido en una comunidad reformada o renovada.

Morton Deutsch, “define a la competición como una situación en donde las recompensas se distribuyen de forma desigual entre los participantes. Así los objetivos de éstos son interdependientes negativamente: si una persona logra el objetivo, la otra no lo consigue”.²⁴

Como producto del estudio profundizado en el que intervienen estos autores se deduce que exteriorizan una desigualdad entre grupos, debido a la variedad de culturas oriundas en entornos familiares peculiares, las cuales desempeñan un dominio considerable en la estadía o salida del estudiantado en competición, en contra de la coacción que generan los recintos deportivos y pedagógicos.

²³ Ibíd.

²⁴ Ibid.95.

Asimismo, los autores exponen que en el ámbito de las culturas con mayor discrepancia en el acabado competitivo se ofrecen oportunidades para salir de dicho entorno o ambiente y la competitividad se vuelve un elemento más admirable y/o provechoso para el procedimiento de retribución. Como reflexión de Porro (1989) debemos comentar que los elementos más buscados por los jóvenes deportistas en el sistema de competición actual son el cambio económico, prestigio social y la pertenencia a un grupo.

A continuación, se indaga sobre qué puntos positivos y negativos tiene la competitividad, de nuevo como referencia se presenta a Maite Garaigordobil en una entrevista realizada en el año 2009 por la revista “consumer eroski”, allí se afirman varios puntos que dan soporte al este trabajo investigativo, dentro de esos puntos se resalta lo positivo y lo negativo de la competitividad, también se da importancia al juego como una necesidad vital e indispensable para el desarrollo humano.

¿Considera que la competitividad es en sí misma una característica negativa?

Los seres humanos sentimos una gran satisfacción cuando conseguimos alcanzar metas que antes no habíamos conseguido. Esto es superación personal, implica evolución y es positivo. Pero en la competitividad la satisfacción se obtiene únicamente cuando se consigue un objetivo que los demás no logran. Eso es negativo, ya que la satisfacción se obtiene a través del fracaso de otro.

Vivimos en una sociedad competitiva. ¿El menor no tiene que aprender a moverse también en ese ámbito, en el de la competencia?

También vivimos en una sociedad agresiva y violenta, y esto no implica que debamos fomentar en los jóvenes estos comportamientos. Si los humanos hemos evolucionado en gran medida se debe a la capacidad de cooperar unos con otros.

¿Qué se consigue eliminando el factor competitivo?

La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para

obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión. Los juegos en los que los participantes son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima. Además, la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.

Según lo que Maite Garaigordobil dice en estos apartados de una entrevista podemos concluir que la sociedad actual es altamente competitiva lo cual lleva a que se tomen e implementen nuevas estrategias para la enseñanza de los niños en el campo de la educación física, ya que este será tan solo el punto de partida para educar y enseñar en cada uno de los aspectos de desarrollo que tienen ellos. Esta competitividad a la cual se hace referencia se toma como ese plus o esa motivación que lleva a conseguir algo que deseamos o anhelamos, pero al momento de conseguir esto no se mira ni se piensa en lo que se hace sentir en las demás personas y en muchos casos el llegar a un objetivo va a implicar hacer que muchas otras personas fracasen en ello.

El juego como la mejor estrategia para enseñar en los niños debe sufrir varios cambios ya que actualmente son competitivos y excluyentes; por esto lo primero que debe cambiar es el factor competitivo, ya que en estos ambientes de competitividad el niño se ve relegado y cohibido por sus compañeros que dicen ser un poco más adelantados o ágiles para algunos movimientos. Por todo esto la competitividad hace que los niños ya no vivan los juegos como medio de diversión, placer o satisfacción esto conlleva a que anden bajos de autoestima y miedosos al momento de realizar o participar en los juegos ya que en ambientes competitivos se ven reflejados duelos personales donde prima el obtener una recompensa y el resultado de estos es que priva a los demás niños a desarrollar o mejorar sus habilidades y destrezas.

La competitividad logra reprimir, inhibir y crear miedos que no deja al niño desarrollarse en completa normalidad ya que al momento de realizar cualquier actividad buscara cómo esconderse, hacerse el que no es con él, para así evitar pasar a hacer alguna actividad por miedo a que los demás se burlen o le

obstruyan de manera violenta la realización de dicha actividad, esto con el fin de hacerle perder o dejarlo relegado para que así el otro llamado compañero logre llegar antes que él o logre hacer la actividad en menor tiempo y que lo llamen ganador y al otro perdedor; esto afecta al niño de manera emocional y psicológicamente ya que por ser perdedor sus compañeros al momento de los juegos o actividades lo dejan a un lado por ser menos ágil lo cual interfiere en la adquisición de habilidades y destrezas, mientras al ganador lo verán como uno de los fuertes e inclusive lo ven como un niño al cual deben tenerle miedo; ya que al importarle solo el hecho de ganar lo lleve a convertirse en un niño agresivo, excluyente y que solo le importe el resultado mas no el proceso, es por esto que el docente de educación física debe primar en cada una de sus actividades o juegos planteados buscando ambientes no competitivos y más cooperativos.

4.1.4 CONDUCTAS AGRESIVAS

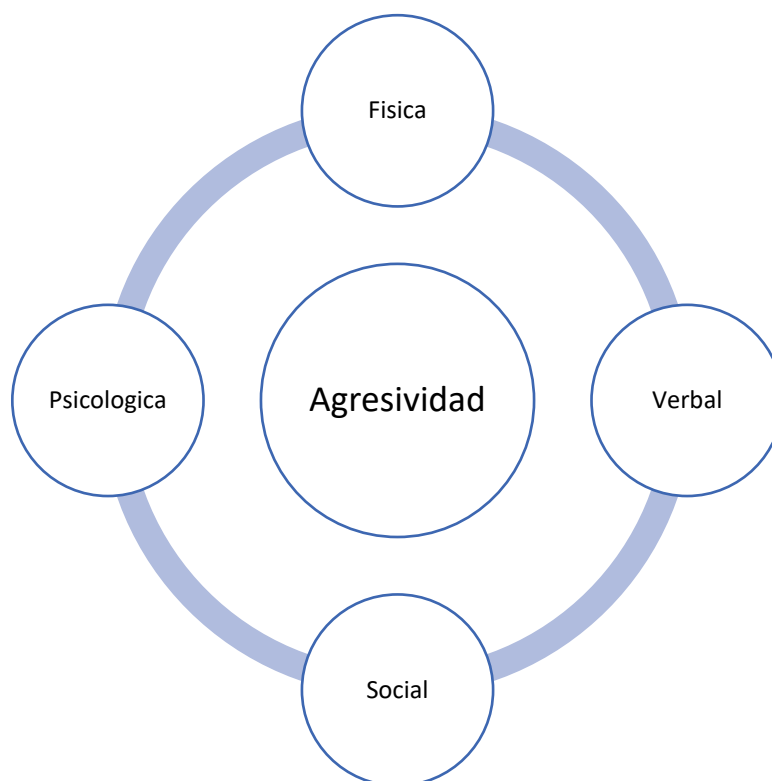
“Pearce (1995) quien menciona que la palabra agresividad proviene del latín “agredí” que significa “atacar”, esto implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto, incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños sean físicos, verbales o psicológicos, manifestándose de esta manera la agresividad a través de conductas violentas, que son observables, mediables y cuantificables”²⁵. Partiendo de este concepto, la agresividad causa algunas conductas en niños que no son positivas en su desarrollo diario, el afectar y hacer daño a su formación ya sea educativa, social o familiar; puede justificar la aparición de niños o niñas que no toleran ordenes de los padres y tampoco de los docentes a cargo de ellos, aparte de esto permite que al ser agresivos intenten sentirse superiores a todos sus compañeros, es decir, una superioridad que lo lleva a conseguir un fanatismo que puede generar

²⁵ Pearce, citado por: MARTINEZ ARCILA, Milagros; MONCADA ORTEGA, Segundo. Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria. Chimbote Perú, 2012, 158p. Trabajo de investigación (Máster en Educación con mención en psicología educativa). Universidad Cesar Vallejo, facultad de educación.

miedo, pero a su vez ese miedo lo lleva a conseguir el rechazo por parte de sus demás compañeros

Haciendo referencia al concepto, otro autor plantea que la agresividad es un comportamiento que tiene la intencionalidad de hacer daño a otro y puede estar motivado emocionalmente por la cólera, el dolor, la frustración, o el miedo. La intención que los niños disponen en cada actividad que realizan sea expresado mediante cualquier gesto, físico, verbal o psicológico, permite llegar a conductas donde prime el mal desempeño y desarrollo sobre la buena disposición en la clase. Lo cual hace que se perciba un ambiente tenso para llevar a cabo las diferentes actividades planteadas, es por ello, que el aprendizaje en algunas oportunidades se ve afectado emocionalmente y dificulta tener los alumnos motivados en ambientes sanos y cooperativos. La agresividad es tomada desde la parte emocional y lo que el niño puede llegar a vivir y sentir durante la clase, se ve implícito en el contexto que le rodea e igualmente se puede dar como el mayor o más importante sentimiento de inhibición, lo cual hace que el niño se vea perjudicado en muchas cosas pero que en un momento dado puede llegar a estallar y esto se verá reflejado en algún hecho agresivo que vaya dirigido a un compañero o grupo que precisamente dijo o hizo algo que lo afecto tanto emocional, físico y psicológicamente. Algo a tener presente es que los niños aprenden lo que le enseñan, pero aprenden mucho más de lo que ven, es así como interfiere el contexto dentro de cada proceso que se lleve a cabo, también de las vivencias que se perciban en casa o de las amistades o compañía en ámbitos sociales y educativos. Entonces no hay que examinar solo un aspecto ya que identificar causas frente a estas conductas agresivas, lleva hacia un gran abanico de posibilidades que pueden llegar a lo mismo.

Según las investigaciones realizadas por algunos autores se ha tomado la que se cree más acertada en cuanto a los diversos tipos de agresividad.



En referencia al autor que plantea 4 tipos de agresividad se va a definir cada una.

Agresividad física, es la que se evidencia mediante los hechos más comunes en la escuela tales como: patadas, agarrones, empujones y en muchos casos donde se llega a usar materiales de la clase para agredirse. Haciendo referencia a lo que dice el autor este tipo de violencia se llega a ver implícitamente más en la etapa escolar de primaria.

Agresividad verbal: este tipo de agresividad es la que se da en la interacción resultante entre pares en la cual pueden salir palabras que van a resaltar defectos físicos de los demás y al mismo tiempo palabras donde llega a insultar o menospreciar a sus compañeros, que al mismo tiempo va a entrar a jugar con la autoestima de cada uno de ellos.

Agresividad psicológica: Desde este punto de vista se debe entender la psicología como la ciencia que estudia los comportamientos humanos en cuanto a sus reacciones frente al ambiente y el entorno, cabe resaltar que este tipo de agresividad llevara a problemáticas y miedos excesivos hacia aquellos que

lastiman y les generan estrés. Depende también de cómo se relacione y de cómo su autocontrol frente a lo que está percibiendo sea positivo y aprenda lo importante de tomar las cosas buenas y aspectos que aporten de manera positiva a su proceso de aprendizaje

Agresividad social, Este tipo de agresividad se relaciona claramente con los tres anteriores, ya que este aspecto social lleva algo en común que es el contacto con demás personas, y de cualquier manera va generar desprecio, temor, exclusión y demás cosas que son causas de las mismas agresividades. También, esta agresividad social permite reconocer de qué manera influyen los factores externos y de ellos depende mucho el avance o el corte para que las consecuencias tomen distancia y logren evidenciar conductas inadecuadas que dan a pensar mucho del autor de ellas y de quien ha es educado el mismo

4.2 MARCO LEGAL

MARCO LEGAL. BASES LEGALES

TITULO III

DE LA EDUCACION FISICA

ART. 10. Entiéndase por educación física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la Ley 115 de 1994.

ART. 11. Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los currículos del área de educación física de los niveles de preescolar, básica primaria, educación secundaria e instituciones escolares especializadas para personas con discapacidades físicas, síquicas y sensoriales, y determinar las estrategias de capacitación y perfeccionamiento profesional del recurso humano.

ART. 12. Corresponde al Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes, la responsabilidad de dirigir, orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la educación física extraescolar como factor social y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad.

ART. 13. El Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes, promoverá la investigación científica y la producción intelectual, para un mejor desarrollo de la educación física en Colombia. De igual forma promoverá el desarrollo de programas nacionales de mejoramiento de la condición física, así como de eventos de actualización y capacitación.

ART. 14. Los entes deportivos departamentales y municipales diseñarán conjuntamente con las secretarías de educación correspondientes los programas necesarios para lograr el cumplimiento de los objetivos de la ley de educación general y concurrirán financieramente para el adelanto de programas

específicos, tales como centros de educación física, centros de iniciación y formación deportiva, festivales recreativos escolares y juegos intercolegiados.

CAPITULO III

EL SECTOR EDUCATIVO EN EL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y FORMACIÓN PARA LOS DERECHOS HUMANOS, LA EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD Y LA PREVENCIÓN Y MITIGACIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR

Artículo 14. El sector educativo en el sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. El sector educativo como parte del Sistema Nacional está conformado por: el Ministerio de Educación Nacional, las secretarías de educación de las entidades territoriales certificadas en educación y los establecimientos que prestan el servicio educativo de acuerdo con la Ley 115 de 1994.

Artículo 20. Proyectos Pedagógicos. Los proyectos a que se refiere el numeral 1 del artículo _15 de la presente Ley, deberán ser desarrollados en todos los niveles del establecimiento educativo, formulados y gestionados por los docentes de todas las áreas y grados, construidos colectivamente con otros actores de la comunidad educativa, que, sin una asignatura específica, respondan a una situación del contexto y que hagan parte del proyecto educativo institucional o del proyecto educativo comunitario. 13 Los proyectos pedagógicos de educación para la sexualidad, que tienen como objetivos desarrollar competencias en los estudiantes para tomar decisiones informadas, autónomas, responsables, placenteras, saludables y orientadas al bienestar; y aprender a manejar situaciones de riesgo, a través de la negativa consciente reflexiva y crítica y decir no a propuestas que afecten su integridad física o moral, deberán desarrollarse gradualmente de acuerdo con la edad, desde cada una de las áreas obligatorias señaladas en la Ley 115 de 1994, relacionados con el cuerpo y el desarrollo humano, la reproducción humana, la salud sexual y reproductiva y los métodos de anticoncepción, así como las reflexiones en torno a actitudes, intereses y habilidades en relación con las emociones, la consunción cultural de

la sexualidad, los comportamientos culturales de género, la diversidad sexual, la sexualidad y los estilos de vida sanos, como elementos fundamentales para la construcción del proyecto de vida del estudiante.

Artículo 21. Manual de convivencia: En el marco del Sistema Nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, y además de lo establecido en el artículo 87 de la Ley 115 de 1994, los manuales de convivencia deben identificar nuevas formas y alternativas para incentivar y fortalecer la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, que permitan aprender del error, respetar la diversidad y dirimir los conflictos de manera pacífica, así como de posibles situaciones y conductas que atenten contra el ejercicio de sus derechos.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

La IED República de China cuenta con 2 sedes, cupo aproximadamente para 2200 niños, la sede A y la más grande que cuenta con cursos desde tercero hasta once grados y la sede B que es mucha más pequeña cuenta con cursos desde jardín hasta grado tercero. Están ubicadas ambas sedes en el barrio quirigua de la localidad de Engativá.

La sede A en su planta física cuenta con 4 pisos y un patio donde hay una cancha de microfútbol y baloncesto, tiene una rampa de acceso y al mismo tiempo cuenta con escaleras, tiene una pequeña huerta y zona verde alrededor de las rejas que delimitan el colegio

En el primer piso hay 4 salones, el aula múltiple, un depósito y baños tanto para mujeres como para hombre al igual que baños para minusválidos, en este piso se encuentra también la rectoría, las oficinas de coordinación tanto académica como de convivencia, la orientación, la enfermería, la pagaduría, la sala de profesores, un salón de tiflogía, la cafetería y una oficina de archivo.

En el segundo piso se encuentran 10 salones, baños para hombres y mujeres docentes de la institución.

En el tercer piso hay 5 salones, aula tecnológica, aula de informática, aula de física y baños para hombres y mujeres

En el cuarto piso hay 6 salones, una sala de profesores, la biblioteca, un saloncito que sirve de almacén para objetos del colegio, baños para hombres y mujeres, un espacio donde tiene las colecciones de reserva.

La sede B, su planta física cuenta de un solo piso, en el cual hay 8 salones de clases, un salón de tiflogía, baños para los niños y para docentes, al igual cuenta con un patio, con cancha de microfútbol y baloncesto, una zona de juegos de parque para los niños y una especie de caseta en la cual funciona una tienda para la compra de alimento y bebidas.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

El enfoque de la investigación es cualitativo ya que se busca indagar sobre las actitudes y destrezas que tienen los niños en una sociedad llena de competitividad, y con la implementación de los juegos cooperativos minimizar la competitividad en la I.E.D República De China

Se lleva a cabo con un diseño de investigación – acción, para kemmis la investigación acción es “una forma de indagación auto reflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo)”²⁶, el autor no señala una auto reflexión de los participantes de la investigación, con tal de que siempre se lleve a cabo una mejora en las prácticas educativas y poner a disposición diferentes factores que ayuden en ese proceso de aprendizaje.

Se da esta investigación con el fin de comprender como a través de los juegos cooperativos se logran minimizar los índices de competitividad. El alcance de esta investigación es de carácter descriptivo ya que se busca determinar una problemática que afecta a la institución educativa. Con la observación directa, que es el instrumento más usado, detalla todo lo que ocurre con los estudiantes, y como es la participación durante la implementación de los juegos cooperativos. En esta investigación se toma el enfoque cualitativo ya que la problemática que se trabaja es muy importante para los estudiantes, ya que permite desarrollar espacios o ambientes donde la competitividad queda a un lado, y se basan en experiencias pedagógicas donde el tema principal sean los juegos cooperativos.

²⁶ RODRÍGUEZ, Sara; et al. Investigación Acción. 16 de noviembre de 2015. Disponible en: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf.

Ahora escogida la investigación acción como base de nuestro proyecto, los autores kemmis y Lewin plantean 4 fases las cuales son: “El modelo de hemmis, y Kurt Lewin cuyas fases de la espiral son planificación acción, observación y reflexión, tienen la finalidad de proporcionar los elementos y directrices para poder realizar un proyecto de investigación”²⁷. Ahora se entra a profundidad en cada una de estas fases a trabajar y aplicar.

5.2 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

5.2.1 FASES DE LA INVESTIGACION

Grafico 1: Fases de la investigación



Fase de planificación

²⁷ Ibíd.

“El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo”²⁸. En esta fase, se realizará la observación directa, la cual permite identificar diferentes problemáticas que se presentan en el I.E.D República De China. En esta fase se recogerá la información por medio de la observación directa, en la cual se puede evidenciar los hechos que se presentan en el transcurrir de las clases de educación física; al mismo tiempo se observaran las características e intereses de cada estudiante, para luego identificar la problemática que se debe trabajar y planificar el paso a paso de la investigación, en este caso la problemática identificada es el alto índice de competitividad en los estudiantes a la hora de las actividades durante la clase de educación física, esta competitividad conlleva a un desempeño bajo o baja autoestima los cual implica un ambiente hostil y en muchos casos relaciones entre pares deterioradas, todo esto en la I.E.D República De China.

Fase de acción

“Un acuerdo para poner el plan en práctica”²⁹. Con la problemática identificada en la observación directa, se implementan los juegos cooperativos con el fin de hacer un festival de estos juegos y con el objetivo de promover en los estudiantes un mejor ambiente cooperativo que permita minimizar los índices de competitividad.

Fase de observación

“La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar”³⁰. En esta fase se analizarán los resultados de cada observación para ver e identificar cambios que se logran en los estudiantes.

En esta fase se logra establecer e identificar conclusiones de la propuesta pedagógica, que se permite dejarle al colegio un festival de juegos cooperativos para minimizar los índices de competitividad, y de manera que las profesoras de

²⁸ Ibid.p,16

²⁹ Ibid.p,16

³⁰ Ibid.p,16

la sede b pueden llevar a cabo este festival, todo esto para que se pueda mejorar con el paso del tiempo.

Fase de reflexión

“La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos”³¹. En esta fase de reflexión y ultima, se organiza con los estudiantes un festival de juegos cooperativos en el cual se establecerán previamente acuerdos para la realización de este. Esta fase permite ver el resultado final, luego de haber implementado ciertos juegos cooperativos en el transcurso de las clases de educación física. Al mismo tiempo se realiza un análisis final con un informe general de la investigación.

³¹ Ibid.p,16

CRONOGRAMA:

Tabla 1: Cronograma de actividades

FECHA	CLASE	TEMA	RESPONSABLES
Agosto 2 2015	1	Reconocimiento de la institución educativa	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo Fontalvo
Septiembre 3 2015	2	Acercamiento a los grados asignados.	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo Fontalvo
Septiembre 10 2015	3	Identificación del problema	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo Fontalvo
Septiembre 17 2015	4	Identificación del problema	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo Fontalvo
Octubre 1 2015	5	Descripción del problema	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo
Octubre 15 2015	6	Conceptualización del problema	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo
Octubre 22 2015	7	Elaboración del anteproyecto y planificación de clases	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo
octubre 29 2015	8	Implementación de juegos cooperativos	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo
Noviembre 5 2015	9	Implementación de juegos cooperativos	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo
Noviembre 12 2015	10	Implementación de juegos cooperativos	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo Fontalvo
Noviembre 17 2015		Entrega del ante proyecto	Juan Espitia, Juan Martínez, Jairo fontalvo

Esta estrategia pedagógica se llevará a cabo en un transcurso de año y medio, las cuales comprenden desde junio del 2015 hasta noviembre del 2016, de esta manera se pretende minimizar los índices de competitividad en los estudiantes de 3 y 4 grado del I.E.D República De China.

5.3 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE INFORMACION



ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES IED REPUBLICA DE CHINA

NOMBRE: _____

CURSO: _____

FECHA: _____

Marque con un X la respuesta que considera más apropiada

1. ¿Ve a sus compañeros como rivales al momento de realizar las actividades?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

2. ¿se siente competitivo en clase de educación física?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

3. ¿cree usted que las clases de educación física van enfocadas hacia la mejora sus comportamientos?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

4. ¿En clase de educación física siempre busca ganar sin importarle su compañero?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces

- Muy pocas veces
- Nunca

5. ¿promueve la competitividad en clase de educación física?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca



ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES IED REPUBLICA DE CHINA

NOMBRE: _____

CURSO: _____

FECHA: _____

Marque con un X la respuesta que considera más apropiada

1. ¿Se siente agresivo, en la clase de educación física?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

2. ¿Se siente agresivo al realizar actividades con personas que no son de su confianza?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

3. ¿Siente ganas de empujar o golpear a sus compañeros durante la clase?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

4. ¿Ha gritado, sea burlado o a amenazado a sus compañeros en la clase?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

5. ¿Se ha sentido maltratado por parte de sus compañeros en clase de educación física?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca



ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES IED REPUBLICA DE CHINA

NOMBRE: _____

CURSO: _____

FECHA: _____

Marque con un X la respuesta que considera más apropiada

1. ¿se distrae en realización de los juegos?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

2. ¿participa en la toma de decisiones?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

3. ¿anima al equipo cuando lo necesita

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

4. ¿me he sentido apartado del grupo durante el juego?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

5. ¿aprendí a trabajar en equipo?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

6. ¿el profesor me llamo la atención durante la realización de los juegos?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

7. ¿los juegos ayudaron a cambiar mis comportamientos y conductas agresivas?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

8. ¿he seguido las instrucciones de cada juego?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

9. ¿en algún momento sentí ganas de competir?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

10. ¿se han presentado dificultades al momento de realizar los juegos?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces

- Nunca

11. ¿me sentí bien al interactuar con personas que no son de mi confianza?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

12. ¿me dieron confianza mis compañeros de grupo?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

13. ¿los juegos cooperativos me ayudaron a fortalecer lazos de amistad?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

14. ¿he cuidado el material de cada juego y lo dejo en orden al finalizar?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

15. ¿agredió algún compañero durante la realización de los juegos cooperativos?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Muy pocas veces
- Nunca

16. ¿es importante seguir trabajando estas actividades en el colegio?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

17. ¿tuvo buena disposición durante el desarrollo de los juegos?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

18. ¿trato de excluir algún compañero del grupo?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

19. ¿prefiere el trabajo en equipo?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

20. ¿prefiere trabajar individualmente?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

5.4 POBLACION

En esta investigación se cuenta con una población de 14 niños y 16 niñas en 3 grado (302) y en el grado 4 (401-402) se contó con 23 niños y 21 niñas, en total se contó con 37 niños y 37 niñas cuyas edades oscilan entre los 7 y 10 años de edad, en la I.E.D República De China, en la jornada de la tarde, ubicado en la localidad de Engativá, al noroccidente de la ciudad de Bogotá y pertenecientes al estrato socioeconómico 3 y 4. Según Piaget se encuentran en una etapa de operaciones concretas, esta etapa tiene lugar entre los **siete y doce años** aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo.

6. PROPUESTA PEDAGOGICA

6.1 FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

En la evolución y crecimiento del niño se debe tener en cuenta unas consideraciones que llegan respaldadas

Al evolucionar y crecer el niño debemos tener en cuenta unas consideraciones que llegan respaldadas por unos principios pedagógicos en la educación física.

Que en nuestra propuesta tomaremos los siguientes:

Solidaridad o socialización: el planteamiento educativo del deporte debe incidir en estos aspectos. Los juegos colectivos, por sus características particulares, potencian aún más esta circunstancia. En definitiva, el alumno adquirirá la conciencia suficiente para encontrar su sitio en un colectivo, para poner su capacidad personal al servicio de un fin conjunto, asumiendo los diferentes roles que presenta la práctica deportiva de equipo.

Totalidad: Formación integral: tal y como argumentábamos anteriormente, la enseñanza deportiva debe estar basada en el aprendizaje del gesto global, en situaciones reales de juego. Pero, además, el deporte educativo debe ocupar un espacio en la formación integral del niño, en el desarrollo de su personalidad.

Espontaneidad: Debemos buscar siempre situaciones con claridad para que los participantes asuman rápidamente sus funciones de forma autónoma. Del mismo modo, debemos implicarle en la toma de decisiones en cuanto a la práctica, así como en su planteamiento, sin tratar de imponer las condiciones de la misma.

Experiencia práctica y realismo: Todas las situaciones de aprendizaje deben ser significativas para el niño, con el máximo de práctica física y de realidad en cuanto al juego.³²

³² RUIZ, Felio; RUIZ, Antonio; PERELLO, Inmaculada; PERTEGAZ, Nuria. Educación física, Temarios para la preparación de oposiciones. Editorial MAD. Volumen 3. ESPAÑA. 2003.

6.2 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta pedagógica que se va a realizar y que su objetivo es minimizar los índices de competitividad en los estudiantes de 302, 401 y 402 de la IED República de China. Para ello se ha diseñado un FESTIVAL DE JUEGOS COOPERATIVOS el cual le brinde al estudiante pautas o bases para crear comportamientos, conductas, y una postura rica en valores la cual lo ayude a desplegarse apropiadamente en cualquier contexto social, educativo o familiar; dejándole una huella para el resto de su vida. Esta propuesta es dirigida mediante el estilo de enseñanza, estilo de la práctica; los cuales plantea Muska Mosston y Sara Ashworth en su libro La enseñanza de la educación física, la reforma de los estilos de enseñanza.

La propuesta está totalmente relacionada con la problemática que se ha presentado con anterioridad, con el fin de dar solución. Para ello, se proponen 16 juegos cooperativos donde los estudiantes partícipes de este proyecto podrán experimentar para entrar y evaluar qué importancia tienen los juegos aplicados en sus aspectos físicos, mentales, psicológicos; además se verán en un proceso netamente académico y de aprendizaje, ya que el estar inmersos en una actividad que va a dar solución a una problemática, les producirá experiencias y también pondrán en práctica todo su potencial para lograr obtener buenos resultados en cuanto a lo que se propone.

Por lo tanto, la importancia de la planificación de ésta es que tendrá un orden secuencial donde se cumplirán con ciertos procesos para llegar a la aplicación de la propuesta, procesos como encuestas, entrevistas, observaciones y diarios de campo; instrumentos que reúnen ciertas características que permiten recolectar información antes de la aplicación. Con esto se tendrá una información inicial, de hecho, facilita el proceso de análisis en cuanto a si se obtuvo buenos resultados o no.

La estrategia pedagógica consiste en la aplicación de juegos cooperativos para minimizar índices de competitividad y a sí mismo la realización de un festival de juegos cooperativos llamado “ disfruta jugando y aprende cooperando”, este

festival incluye experiencias que se van a llevar a cabo semana tras semana y su elaboración se realizará conjuntamente con las profesoras de la institución educativa.

Esta propuesta, tendrá durante su aplicación recolección de información para analizar la evolución y con esto observar la reducción de los índices de competitividad, para así dejar un trabajo de cooperación donde el colegio pueda desarrollar y adaptar el festival en cualquier momento del calendario educativo.

6.3 TÍTULO: DISFRUTA JUGANDO Y APRENDE COOPERANDO

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Minimizar la competitividad mediante la aplicación de juegos cooperativos

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aplicar instrumentos tales como: entrevista, diario de campo, encuesta y un test; con el fin de observar su comportamiento durante la aplicación.
- Implementación de juegos cooperativos en las diferentes sesiones que componen la propuesta pedagógica.
- Aplicación del festival “disfruta jugando y aprende cooperando” para evaluar si los alcances de la propuesta fueron los deseados

6.4.3 METAS DIDACTICAS:

El juego cooperativo posee dos alcances que se proponen para el desarrollo y la continuidad del mismo tema. El primero como eje fundamental del desarrollo de este proyecto, que permite lograr un cambio, una mejora, en cuanto a la transformación de conductas negativas que conllevan a la mala conformación de valores, de aprendizajes, e interrumpe el proceso de desarrollo formativo; por

esta razón las experiencias que marcan su crecimiento difícilmente van a lograr construir un ser que sabe compartir, valorar e interactuar en el contexto y las personas que lo rodean. El segundo alcance que se tiene va encaminado a estimular el buen desarrollo de formas básicas de movimiento (patrones básicos) es decir, adquirir hábitos de buena postura, conocimiento y uso adecuado del cuerpo. De la misma manera el óptimo desarrollo de las actividades creara en los estudiantes una conciencia de trabajo colectivo e individual.

6.5 SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Los juegos cooperativos que se encuentran a continuación forman parte de la variación y aplicación en los cursos antes mencionados, estos juegos se seleccionaron según el grado de dificultad y como entran en participación diferentes habilidades motrices que se deben trabajar según el currículo escolar designado en Colombia. Estos juegos cooperativos van dirigidos a que los niños de 3º y 4º grado de primaria participen y busquen estrategias cooperativas que los lleven a realizar los ejercicios o juegos de manera satisfactoria y logren cumplir metas que reduzcan la competitividad; para generar mayor grado de confianza y su participación sea mayor en las actividades escolares y que servirán para su diario vivir.

Tabla 2: Cronograma de la propuesta

JUEGOS COOPERATIVOS (formato)

Nombre del juego	CAMARERO
------------------	----------

Objetivo del juego	Lograr llevar el vaso transportándolo en el plato, fomentando la ayuda y el compañerismo entre los participantes.
Descripción del juego	Se trata de transportar un vaso de agua, donde participan los jugadores de forma coordinada, agarrando el extremo de cada una de las cuerdas que están unidas a una superficie plana, evitando que se caiga dicho vaso
Variantes	El número de participantes para agarrar el plato, es decir, puede ser entre tres, cuatro o cinco estudiantes.

Dentro de las vivencias programadas se llevan a cabo y presentan a los niños y niñas los siguientes juegos cooperativos

Nombre del juego	A PONER UN HUEVO
Objetivo del juego	Contribuir al trabajo en equipo para lograr un fin común
Descripción del juego	Cada grupo de a 5 o 6 personas (una gallina) forma un círculo cogiéndose por los codos y mirando todos hacia afuera. Con sus espaldas o sus traseros tienen que aguantar un globo y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro de un aro que se encuentra situado a unos diez o quince metros del punto de salida. ¿Lograran “las gallinas poner el huevo”?
Variantes	Cantidad de participantes, tamaño del huevo o pelota para aumentar o disminuir la dificultad

Nombre del juego	EL GUSANITO
Objetivo del juego	Estimular el trabajo en equipo y valores para lograr un fin común.
Descripción del juego	Intento de avanzar en grupo desplazándose en fila. Para ello cada jugador pasa su mano derecha por debajo de sus piernas y se coge a la mano izquierda del compañero de atrás.
Variantes	A medida que avanzan pueden probar de sortear toda clase de obstáculos

Nombre del juego	SIAMESES DEL GLOBO
Objetivo del juego	Promover la confianza de todos los participantes
Descripción del juego	Cada pareja debe transportar un globo por el espacio sin que caiga al suelo.
Variantes	Se darán varias partes del cuerpo para transportar el globo. Por ejemplo: entre las espaldas, los traseros, las rodillas, el pecho, los codos, etc.

Nombre del juego	CABALLO CIEGO
Objetivo del juego	Incitar la buena convivencia por medio de la confianza
Descripción del juego	Por parejas, un miembro de la pareja con los ojos cerrados, se coloca una cuerda alrededor de la cintura. El jinete o la amazona coge la cuerda con las manos desde atrás e intenta que su (caballo) realice un recorrido.
Variantes	Se puede llevar al jinete ya sea al paso, al trote, o al galope. Invertir los papeles.

Nombre del juego	CONFIA EN MI Y VUELA
Objetivo del juego	fortalecer la confianza por el compañero
Descripción del juego	<p>Por parejas, se cogen de la mano.</p> <p>Un miembro de esta va con los ojos vendados y se deja guiar por el otro. Empiezan a correr poco a poco, incrementando la velocidad para cumplir y evitar chocar con los compañeros en un circuito</p>
Variantes	Evitar chocar con otros objetos del terreno. Invertir los roles.

Nombre del juego	EL ABECEDARIO
Objetivo del juego	Impulsar que todos sean lideres para lograr el objetivo
Descripción del juego	Formar una letra del abecedario, entre los componentes del grupo tumbándose en el suelo
Variantes	Se pueden realizar números y palabras

Nombre del juego	LA CADENA
Objetivo del juego	Fomentar valores como el respeto y la solidaridad por el otro
Descripción del juego	Los participantes en hilera, se dan la mano por debajo de las piernas y el jugador más cercano a la línea de partida se coloca tumbado. Cada uno de los que va pasando por encima, a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la hilera avance y todos los integrantes de la hilera queden de espaldas en el suelo.
Variantes	Ninguna

Nombre del juego	EL MARCA
Objetivo del juego	Logra una sana convivencia al momento de ejecutar el juego
Descripción del juego	Todo el grupo avanza sin pisar el suelo. Solo podrán desplazarse sobre unas hojas de periódicos, que tendrán que ir situando para poder seguir adelante.
Variantes	Podemos ir de lo fácil a lo difícil, es decir, inician 3 personas por grupo hasta completar el grupo

Nombre del juego	GLOBOLANDIA
Objetivo del juego	Inducir al disfrute y gocé por la actividad
Descripción del juego	Todo el grupo, evita que los globos contacten con el suelo, golpeándolos con manos, pies, cabeza y manos.
Variantes	Balones y pelotas (material vinilo)

Nombre del juego	TANDEM
Objetivo del juego	Fortalecer la sana convivencia
Descripción del juego	El grupo debe levantarse/incorporarse a la indicación del profesor y sin soltarse (frontal o de espaldas). No se pueden utilizar las manos para ayudarse.
Variantes	Frontal y de espalda.

Nombre del juego	OBJETOS VOLANTES IDENTIFICADOS
Objetivo del juego	Fortalecer vínculos de amistad
Descripción del juego	Se introducen diferentes objetos a mantener. Los jugadores comienzan a hacer movimientos con el paracaídas tratando de que los diferentes objetos se eleven lo máximo posible para recogerlos en su caída con el paracaídas.
Variantes	ninguna

Nombre del juego	ENHEBRAR EL ARO
-------------------------	-----------------

Objetivo del juego	Promover la inclusión en el grupo y el cooperativismo
Descripción del juego	Agarrados de las manos por debajo de las piernas, los componentes del grupo se pasan los aros, sin que estos contacten el suelo
Variantes	Pasar el aro de adelante hacia atrás y de atrás hacia adelante, o pasar dos aros al mismo tiempo

Nombre del juego	GUSILÚ
Objetivo del juego	Confiar en mis compañeros y fortalecer losos de amistad.
Descripción del juego	Todo el grupo se desplaza con los ojos vendados, excepto el ultimo que dará las indicaciones para que formen una figura geométrica (circulo, cuadrado, rombo...), sin soltarse de los hombros.
Variantes	Avanzaran de espalda; por pequeños grupos, hasta lograr que todo el curso forme una sola figura.

Nombre del juego	EL ANILLO
-------------------------	------------------

Objetivo del juego	Lograr que los participantes disfruten, y a su vez fomenten el trabajo en equipo.
Descripción del juego	Los componentes del grupo, elevan/suben el aro desde los pies hacia la cabeza sin utilizar las manos.
Variantes	Por parejas, tríos, y grupos

Nombre del juego	NAÚFRAGOS
Objetivo del juego	Contribuir al cooperativismo y la creatividad de cada participante.
Descripción del juego	Todo el grupo debe situarse dentro de la cuerda (circulo), sin pisar el exterior. Al principio, el diámetro de este es grande, y se va reduciendo poco a poco para crear cierta dificultad.
Variantes	Ninguna

6.6 METODOLOGIA:

En el festival de juegos cooperativos (disfruta jugando aprende cooperando) se tendrán en cuenta varios de los estilos de enseñanza que plantea MUSKA MOSSTON como: Mando directo estilo de la práctica y resolución de problemas.

A continuación, se explicarán cada uno de los estilos de enseñanza más acorde con el desarrollo de la propuesta pedagógica.

- **ESTILO TRADICIONAL**= estilo de la práctica o asignación de tareas.
- **ESTILO COGNOSITIVO**= resolución de problemas.

ESTILO DE LA PRÁCTICA (estilo B)

ANATOMIA DEL ESTILO

“En la anatomía de este estilo, el rol del profesor consiste en tomar todas las decisiones en las fases de pre impacto y postimpacto, pero en la fase de impacto traspasa las nueve decisiones al alumno”³³.

1. Postura
2. Localización/lugar ocupado en el espacio
3. Orden de tareas
4. Momento de iniciar cada tarea
5. Ritmo
6. Momento final de cada tarea
7. Intervalo
8. Vestimenta y aspecto
9. Preguntas.

Este método también llamado de asignación de tareas o contrato de tareas tiene como particularidad que el estudiante cree su propio conocimiento a través de lo que elige, de lo que desarrolla, de las actividades a nivel grupal e individual. Este estilo da como protagonista en cuanto a soluciones al estudiante ya que este obtendrá una liberación durante la ejecución de las actividades, después de tener una demostración, explicación propia del estilo mando directo. Es únicamente

³³ Ibíd.

cuando se comienza a realizar la tarea donde el estudiante puede intervenir o intentar según su voluntad, es decir, inicia el desarrollo cuando lo cree idóneo, el número de repeticiones, y el tiempo que empleara.

“PREIMPACTO: Como en el estilo A, el profesor toma todas las decisiones, pero existen dos diferencias principales: (1) la conciencia del traspaso deliberado de decisiones que tendrá lugar en la fase de impacto, y (2) la selección de tareas adecuadas al estilo.

IMPACTO: Puesto que la estructura del estilo define roles diferentes para profesor y alumno, el espíritu del estilo B y el traspaso de las nueve decisiones deben ser explicados a los alumnos durante los dos o tres primeros episodios. Después, se designará el estilo con un nombre o letra para situar la sesión y tener claras las expectativas.

POSTIMPACTO: El propósito de esta fase es ofrecer feedback a los alumnos. Para ello, el profesor circulará de un alumno a otro observando la ejecución de la tarea y el proceso de la forma de decisiones, ofreciendo el feedback correspondiente”³⁴.

ESTILO DIVERGENTE

RESOLUCION DE PROBLEMAS (ESTILO G)

ANATOMÍA DEL ESTILO

Para el diseño de los episodios de este estilo, tiene lugar un traspaso adicional de decisiones. Los roles del profesor y del alumno cambian de nuevo, experimentando nuevas realidades y logrando nuevos objetivos.

³⁴ Ibíd. P 44, 46

“PREIMPACTO: *En la fase de pre impacto, el profesor toma las tres decisiones principales acerca del contenido:*

1. Una decisión acerca del contenido a tratar en el siguiente episodio (gimnasia en el suelo, golf, baile moderno, etc.)
2. Una decisión acerca del tema concreto que constituirá el punto focal del episodio (paloma, golpe de putt en golf, giro, etc.)
3. Una decisión sobre el diseño del problema o serie de problemas específicos que provocarán soluciones múltiples y divergentes.

IMPACTO: En la fase de impacto, el alumno decide cuáles de las soluciones divergentes son aplicables al problema, buscando las respuestas alternativas para solucionarlo. Estas soluciones constituyen el contenido específico descubierto por el alumno en este episodio.

POSTIMPACTO: En la fase de postimpacto, el alumno evalúa las soluciones descubiertas, preguntándose a sí mismo ¿Responde mi solución al problema? ¿Solucionó mi respuesta el problema? Si la respuesta es sí, el alumno sabe que la suya es una de las posibles soluciones al problema. Si la respuesta es no, el alumno sabe que su solución no es válida”³⁵.

6.6.1 MECANISMOS DE EVALUACION

* Prueba de entrada

* Prueba final (festival)

6.6.2 RECURSOS

•Número de alumnos: El número de alumnos siempre varía, pero se cuenta aproximadamente de 35 a 40 alumnos por clase.

³⁵ Ibíd. P 223, 224

•Tiempo de la clase: El tiempo que está estipulado por la institución educativa es de 1 hora por curso ya que hay 4, grados 3.

•Instalaciones de la institución: El colegio cuenta con un patio, que está delimitado por dos canchas de microfútbol y un salón múltiple, la cantidad de niños es amplia y la clase de educación física se cruza con diferentes grados entre, por lo cual el espacio se reduce a 50 o 60 mts cuadrados.

•Material de la institución: La institución educativa no cuenta con material, para desarrollar la clase de Educación Física y los docentes en formación deben llevar el material para el desarrollo de sus clases.


6.7 CRONOGRAMA GENERAL


FECHA	CLASE #	JUEGOS COOPERATIVOS	RESPONSABLES
		-Enhebrar el aro.	Juan Espitia

11 de agosto del 2016	1 aplicación	-Tándem. -Gusanito. -A poner un huevo.	Juan Martínez Jairo Fontalvo
18 de agosto del 2016	2 aplicación	-Siameses del globo. -Globolandia. -Caballo ciego.	Juan Espitia Juan Martínez Jairo Fontalvo
25 de agosto del 2016	3 aplicación	-Camarero. -Confía en mí y vuela. -Caballo ciego.	Juan Espitia Juan Martínez Jairo Fontalvo
	4 aplicación	-Abecedario. -El marca. -El caminito.	Juan Espitia Juan Martínez Jairo Fontalvo
	5 aplicación	-Gusilú. -El anillo. -Náufragos.	Juan Espitia Juan Martínez Jairo Fontalvo
06 de octubre de 2016	6 aplicación del festival de juegos cooperativos	-El río. -Ciempiés. -El vasito. -Caminito. -La manta poleo. -Olavide. -La cadena -Varita mágica. -La croqueta. -Objetos volantes identificados.	Juan Espitia Juan Martínez Jairo Fontalvo

El siguiente cronograma de actividades de la propuesta pedagógica llamada “Disfruta Jugando y Aprende Cooperando” se ejecuta en 6 sesiones de clase los días jueves en el horario de 1pm a 5:00pm el cual comprende la jornada tarde en la IED República de China.

6.8 PLANES DE CLASE

 UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION		FORMATO PLAN DE CLASES				
Institución Educativa: <u>IED República de China</u> Unidad a trabajar: <u>disfruta jugando y aprende cooperando</u> No de sesiones: 06 Docente titular: <u>Gladys Rodríguez, Carlos Sarmiento y Martha Cepeda</u> Tema de la unidad: <u>juegos cooperativos</u> Clase No: 01 Docente en formación: <u>Jairo Fontalvo, Juan Martínez y Juan Espitia</u> Curso: <u>302, 401 y 402</u> Asignatura: <u>Educación física</u> Número de estudiantes: <u>72 estudiantes</u>						
¿Qué relación tiene esta clase con su proyecto de investigación? Aplicación de la propuesta pedagógica						
¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?	¿Qué contenidos espera que el estudiante aprenda?	¿Qué metodología va a utilizar para lograr los aprendizajes? (Describe)	¿Qué actividades va a desarrollar?	¿Qué tiempo empleará en cada actividad?	¿Qué recursos va a utilizar?	¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?
Valorar, respetar y a trabajar con sus compañeros en un ambiente sano.	Coordinación Fuerza Flexibilidad	Asignación de tareas	Clase de introducción: Presentación Introducción al tema Activación corporal Ejercitación Retroalimentación y vuelta a la calma Nota: se explica en las hojas anexas	5 minutos 10 minutos 10 minutos 30 minutos 15 minutos	Pelotas Aros	-participación en clase -actitud en la clase
Reflexiones del docente en formación: La clase en los cursos 401 y 302 se dio todo con normalidad, hubo cumplimiento de las actividades programadas. En el curso 402 se canceló la sesión por indisciplina por parte de los estudiantes.			Reflexiones del docente titular			

 UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION		FORMATO PLAN DE CLASES				
Institución Educativa: <u>IED República de China</u> Unidad a trabajar: <u>disfruta jugando y aprende cooperando</u> No de sesiones: 06 Docente titular: <u>Gladys Rodríguez, Carlos Sarmiento y Martha Cepeda</u> Tema de la unidad: <u>juegos cooperativos</u> Clase No: 02 Docente en formación: <u>Jairo Fontalvo, Juan Martínez y Juan Espitia</u> Curso: <u>302, 401 y 402</u> Asignatura: <u>Educación física</u> Número de estudiantes: <u>72 estudiantes</u>						
¿Qué relación tiene esta clase con su proyecto de investigación? Aplicación de la propuesta pedagógica						
¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?	¿Qué contenidos espera que el estudiante aprenda?	¿Qué metodología va a utilizar para lograr los aprendizajes? (Describe)	¿Qué actividades va a desarrollar?	¿Qué tiempo empleará en cada actividad?	¿Qué recursos va a utilizar?	¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?
Promover la confianza de todos los participantes e inducir al disfrute y goce por las actividades.	Saltos Giros Coordinación viso manual Flexibilidad	Asignación de tareas	Clase de desarrollo: Organización Introducción Calentamiento Ejercitación control Recuperación Nota: se explica en las hojas anexas	5 minutos 10 minutos 10 minutos 30 minutos 15 minutos	Bombas Cuerdas o lazos Elemento para vender ojos	Que el estudiante logre desinhibirse y a su vez genere confianza
Reflexiones del docente en formación: La clase en los cursos 401, 402 y 302 se dio todo con normalidad, hubo cumplimiento de las actividades programadas.			Reflexiones del docente titular			



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

FORMATO PLAN DE CLASES

Institución Educativa: IED República de China Unidad a trabajar: disfruta jugando y aprende cooperando No de sesiones: 06
 Docente titular: Gladys Rodríguez, Carlos Sarmiento y Martha Cepeda Tema de la unidad: juegos cooperativos Clase No: 02
 Docente en formación: Jairo Fotalvo, Juan Martínez y Juan Espitia Curso: 302, 401 y 402
 Asignatura: Educación física Número de estudiantes: 72 estudiantes

¿Qué relación tiene esta clase con su proyecto de investigación? Aplicación de la propuesta pedagógica

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?	¿Qué contenidos espera que el estudiante aprenda?	¿Qué metodología va a utilizar para lograr los aprendizajes? (Describala)	¿Qué actividades va a desarrollar?	¿Qué tiempo empleará en cada actividad?	¿Qué recursos va a utilizar?	¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?
Mejorar la ayuda y el compañerismo entre los participantes.	Equilibrio Coordinación Fuerza	Asignación de tareas	Clase de desarrollo: Organización Introducción Calentamiento Ejercitación control Recuperación Nota: se explica en las hojas anexas	10 minutos 5 minutos 5 minutos 40 minutos 10 minutos	Platos desechables <u>cabuya</u> <u>vasos</u> <u>agua</u> <u>gota luz</u>	Que el estudiante demuestre interés en ayudar a sus compañeros.

Reflexiones del docente en formación: La clase en los cursos 401, 402 y 302 se dio todo con normalidad, hubo cumplimiento de las actividades programadas.

Reflexiones del docente titular



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

FORMATO PLAN DE CLASES

Institución Educativa: IED República de China Unidad a trabajar: disfruta jugando y aprende cooperando No de sesiones: 06
 Docente titular: Gladys Rodríguez, Carlos Sarmiento y Martha Cepeda Tema de la unidad: juegos cooperativos Clase No: 04
 Docente en formación: Jairo Fotalvo, Juan Martínez y Juan Espitia Curso: 302, 401 y 402
 Asignatura: Educación física Número de estudiantes: 72 estudiantes

¿Qué relación tiene esta clase con su proyecto de investigación? Aplicación de la propuesta pedagógica

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?	¿Qué contenidos espera que el estudiante aprenda?	¿Qué metodología va a utilizar para lograr los aprendizajes? (Describala)	¿Qué actividades va a desarrollar?	¿Qué tiempo empleará en cada actividad?	¿Qué recursos va a utilizar?	¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?
Mejorar sus comportamientos actitudes y mejorar su sana convivencia.	Equilibrio dinámico Coordinación Fuerza Flexibilidad	Asignación de tareas	Clase de desarrollo: Organización Introducción Calentamiento Ejercitación control Recuperación Nota: se explica en las hojas anexas	3 minutos 5 minutos 10 minutos 40 minutos 10 minutos	Hojas de periódico Aros	Que muestre una buena actitud en la realización de las actividades de la clase.

Reflexiones del docente en formación: La clase en los cursos 401, 402 y 302 se observó estudiantes ansiosos, por participar en cada uno de los juegos, hubo cumplimiento de las actividades programadas.

Reflexiones del docente titular



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

FORMATO PLAN DE CLASES

Institución Educativa: ED República de China Unidad a trabajar: disfruta jugando y aprende cooperando No de sesiones: 06
Docente titular: Gladys Rodríguez, Carlos sarmiento y Martha cepeda Tema de la unidad: juegos cooperativos Clase No: 04
Docente en formación: Jairo fontalvo, Juan Martínez y Juan Espitia Curso: 302, 401 y 402
Asignatura: Educación física Número de estudiantes: 72 estudiantes

¿Qué relación tiene esta clase con su proyecto de investigación? Aplicación de la propuesta pedagógica

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?	¿Qué contenidos espera que el estudiante aprenda?	¿Qué metodología va a utilizar para lograr los aprendizajes? (Describala)	¿Qué actividades va a desarrollar?	¿Qué tiempo empleará en cada actividad?	¿Qué recursos va a utilizar?	¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?
Contribuir al cooperativismo y la creatividad de cada participante.	Equilibrio dinámico Coordinación Flexibilidad	Asignación de tareas	Clase de desarrollo: Organización Introducción Calentamiento Ejercitación control Recuperación Nota: se explica en las hojas anexas	3 minutos 5 minutos 10 minutos 40 minutos 10 minutos	Aros Opta luz	Que muestre una buena actitud en la realización de las actividades de la clase. Contribuya a cooperar con sus compañeros.

Reflexiones del docente en formación: La clase en los cursos 401, 402 y 302 se observó estudiantes ansiosos, por participar en cada uno de los juegos, hubo cumplimiento de las actividades programadas.

Reflexiones del docente titular

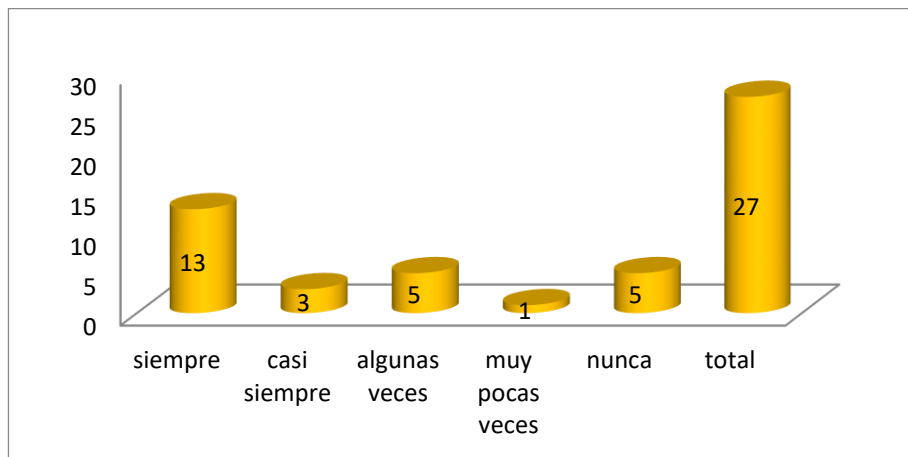
7. RESULTADOS

7.1 DEL DIAGNOSTICO

ANALISIS DE LA PRIMERA ENCUESTA CURSO 302

Pregunta No 1

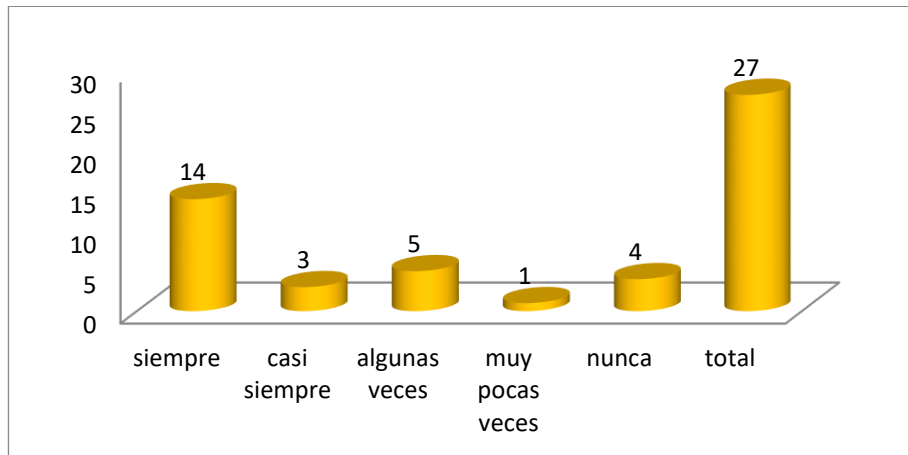
¿Ve a sus compañeros como rivales al momento de realizar las actividades?



Como podemos observar las respuestas de esta gráfica, al iniciar cada actividad los niños lo primero que ven es a sus compañeros como rivales sin importarles si el trabajo es cooperativo o individual. Aunque muy pocos se preocupan por trabajar para llegar a un fin común.

Pregunta No 2

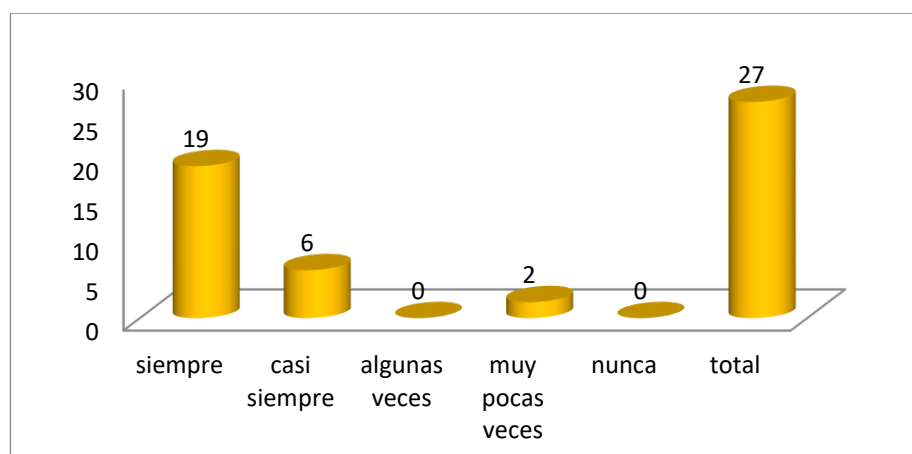
¿Se siente competitivo en clase de educación física?



Como se ve reflejado en esta grafica los niños al iniciar cada actividad o al momento que llega la clase de educación física se centran en plantear duelos personales donde colocan la competitividad por encima de la realización de las actividades, muy pocos son los niños que ven la clase como un espacio para divertirse y aprender.

PREGUNTA No 3

¿Cree que las clases de educación física van enfocadas hacia la mejora de sus comportamientos?

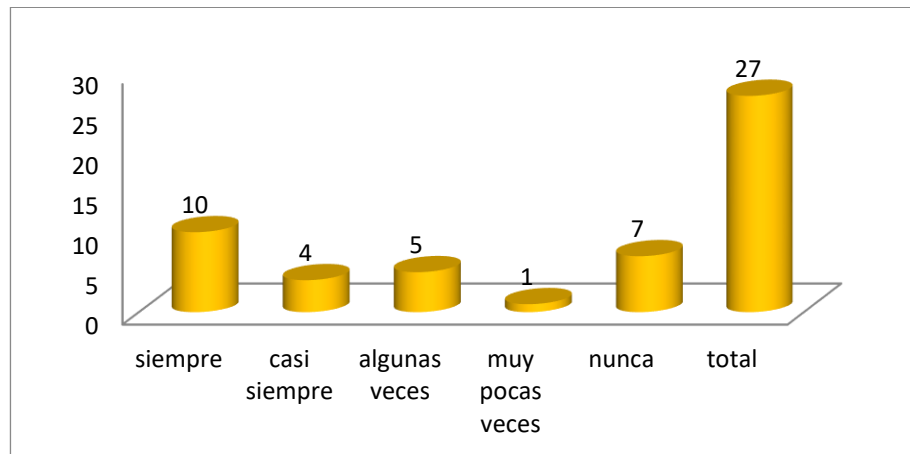


Como queda demostrado en esta gráfica, para los niños la clase de educación física es un medio por el cual llegan a conocer, adoptar, diversos

comportamientos que van enfocados hacia su mejora personal y al mismo tiempo en pro de una mejora del grupo.

Pregunta No 4

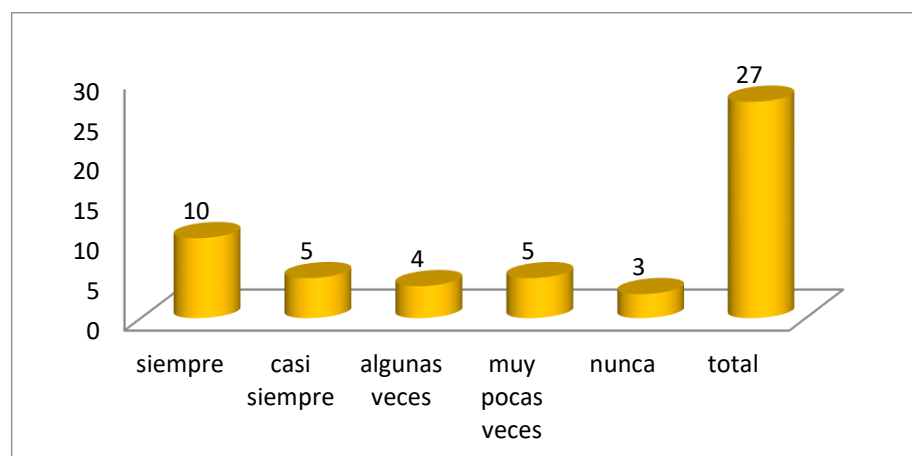
¿En clase de educación física siempre busca ganar sin importarle su compañero?



Los resultados como queda demostrado previamente en la gráfica están a un nivel más equilibrado, aunque los niños buscan desarrollar las actividades de la clase de educación física siempre queriendo ganarles a sus demás compañeros, el salir primero para ellos es motivante y de mayor alegría.

Pregunta No 5

¿Promueve la competitividad en clase de educación física?

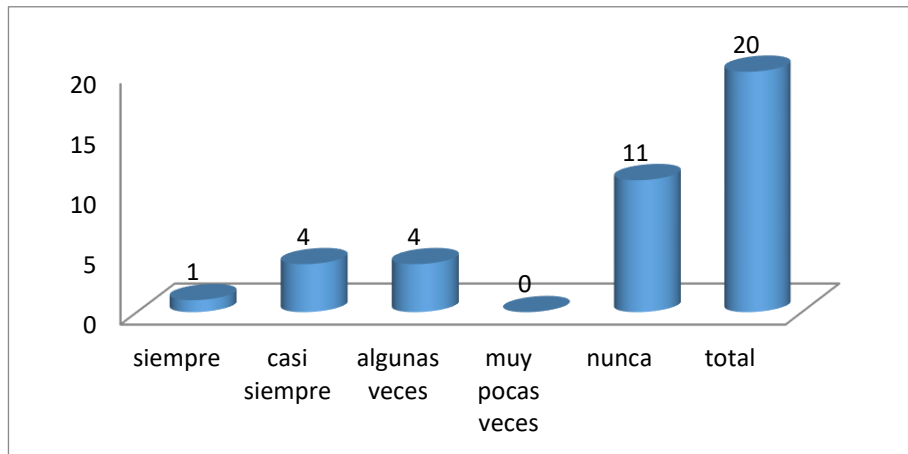


Para los niños el ser competitivo los lleva a querer generar en sus compañeros y en la clase espacios de competitividad; para así lograr duelos personales durante el desarrollo de las actividades planteadas lo cual va a influenciar en el grupo y en el trabajo que se pretende realizar.

ANALISIS DE LA PRIMERA ENCUESTA CURSO 401

Pregunta No 1

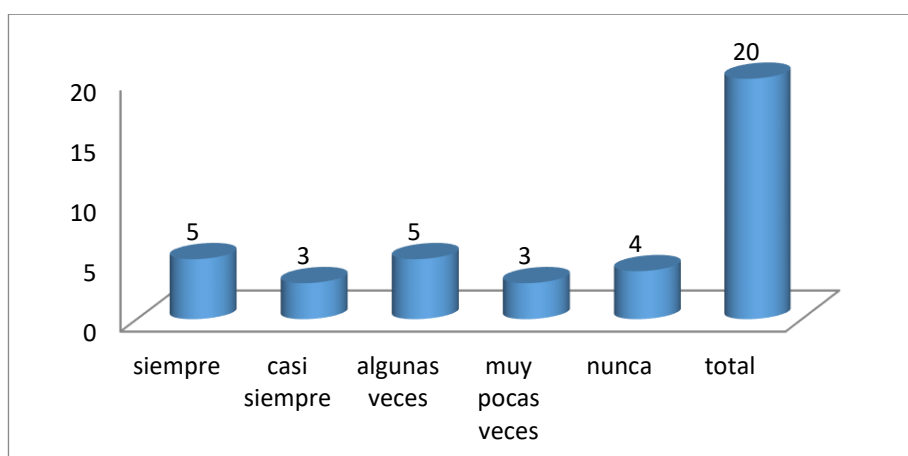
¿Ve a sus compañeros como rivales al momento de realizar las actividades?



En este grafico se observa que en mayor porcentaje los estudiantes no ven a su demás compañero como rivales, según las pocas clases aplicadas con juegos cooperativos, esto muestra un cambio notable en cuanto a su manera de pensar y de comportarse.

Pregunta No 2

¿Se siente competitivo en clase de educación física?

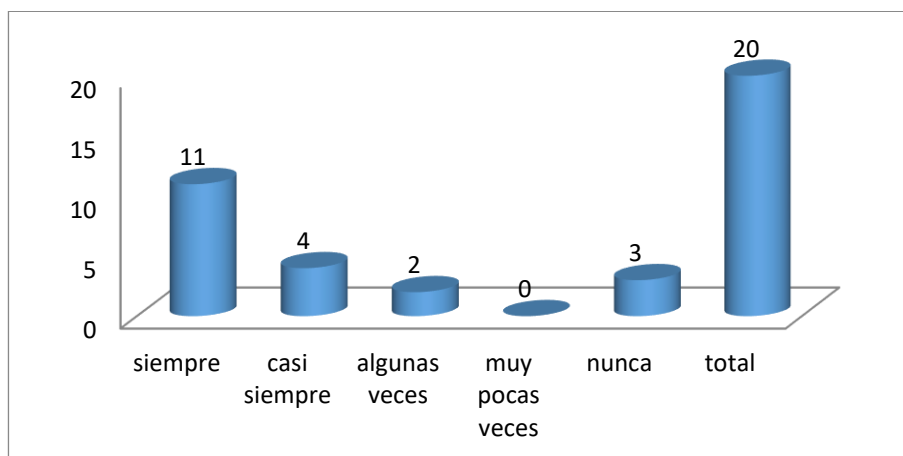


En esta pregunta los estudiantes no han vivenciado como tal lo que es ser competitivo y no se competitivo, la costumbre de lo que ven y el entorno les enseña muestra que hay un grado mayor en que si se sienten de esa manera en

la clase de educación física, al finalizar la propuesta pedagógica, se compararán los datos y se evidenciarán los resultados.

Pregunta No3

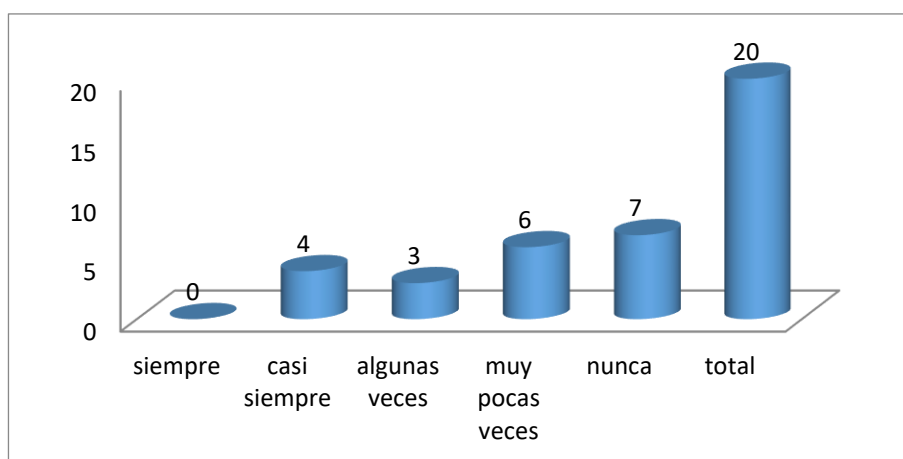
¿Cree que las clases de educación física van enfocadas hacia la mejora de sus comportamientos?



Siempre en todas las clases desde el inicio hasta el final hay que procurar mejorar los comportamientos de los estudiantes, de esta manera, será una clase tranquila, donde se aprende, se juega, se ríe, se comparte y es un lugar donde todos pueden decir lo que quieran, la libre expresión debe ser primordial.

Pregunta No 4

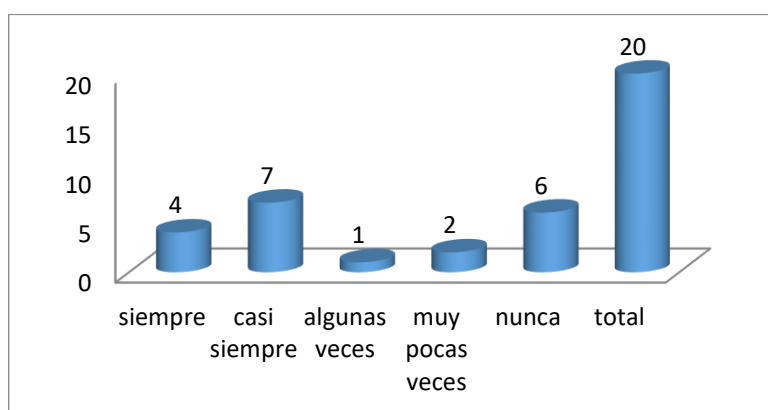
¿En clase de educación física siempre busca ganar sin importarle su compañero?



Es equilibrado el resultado para esta pregunta, pero en mayor porcentaje dice que nunca busca ganar sin importar su compañero, algo que manifiesta que el trabajo en equipo se ve reflejado en cualquier actividad que se realice, para los restantes hay que seguir aplicando los juegos y las actividades para que ellos sientan ese placer de trabajar y ayudar al compañero.

Pregunta No 5

¿Promueve la competitividad en clase de educación física?

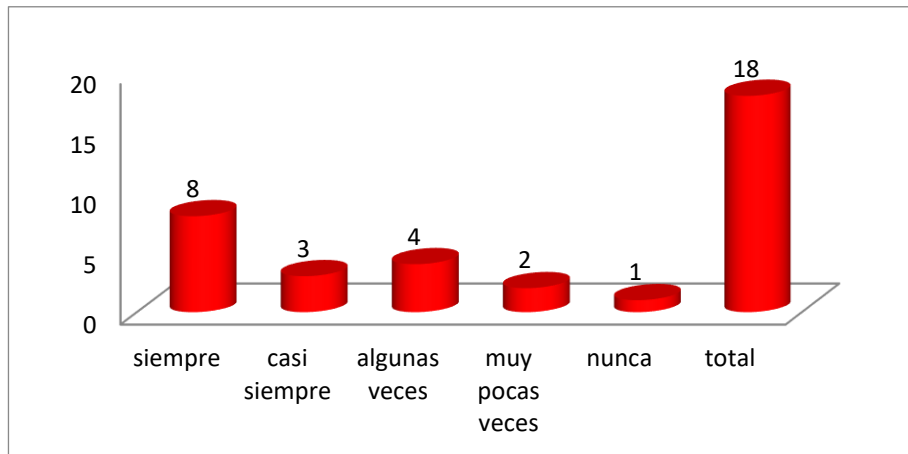


Las respuestas no son lo esperado, pero con el pasar de las clases los estudiantes deben comprender la importancia de lo que se trabaja con ellos con el fin de crear conciencia de sus actitudes en la clase de educación física.

Primera Encuesta Aplicada Al Curso 402

Pregunta No 1

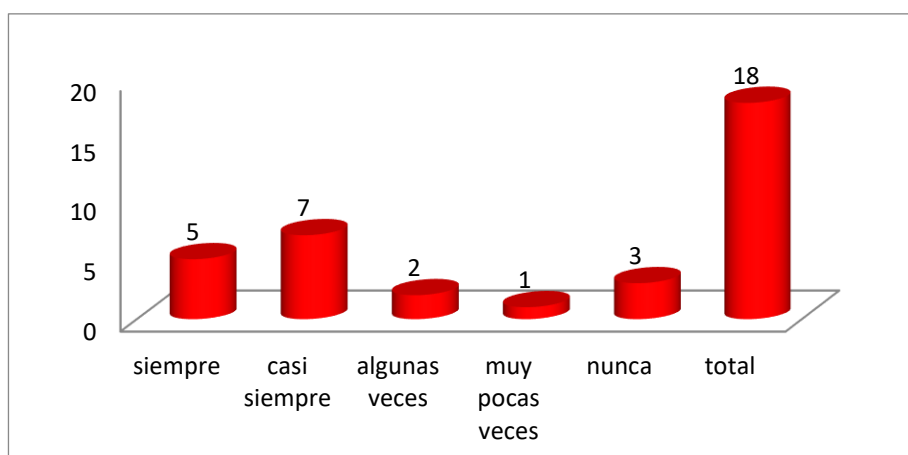
¿Ve a sus compañeros como rivales al momento de realizar las actividades?



En la gráfica se percibe que la mayoría de los estudiantes encuestados ven como rival a sus compañeros; eso es muestra que la problemática aun después de implementar algunos juegos cooperativos sigue prevaleciendo en cada uno de ellos.

Pregunta No 2

¿Se siente competitivo en clase de educación física?

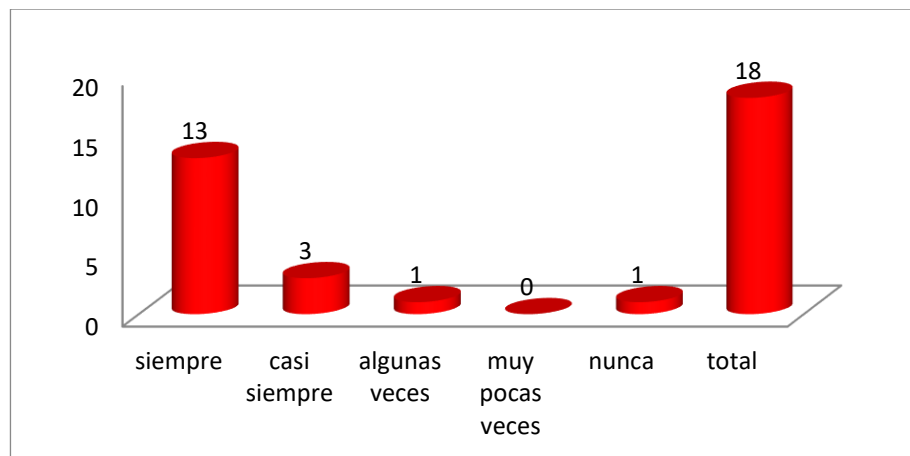


El resultado que la gráfica arroja dice que los estudiantes en su mayoría se sienten competitivos al momento de realizar la clase, a su vez generando conductas agresivas. Con el paso de cada clase y la ayuda de los juegos

cooperativos se quieren minimizar todos estos comportamientos negativos por parte de los estudiantes.

Pregunta No 3

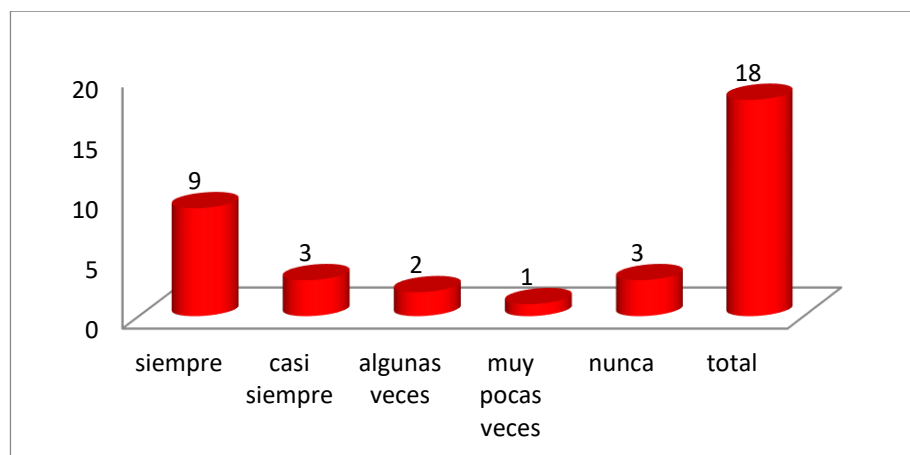
¿Cree usted que las clases de educación física van enfocadas hacia la mejora de sus comportamientos?



Esta grafica arroja resultados positivos ya que los estudiantes ven la clase de educación física como medio de fortalecimiento en cuanto a sus valores y actitudes.

Pregunta No 4

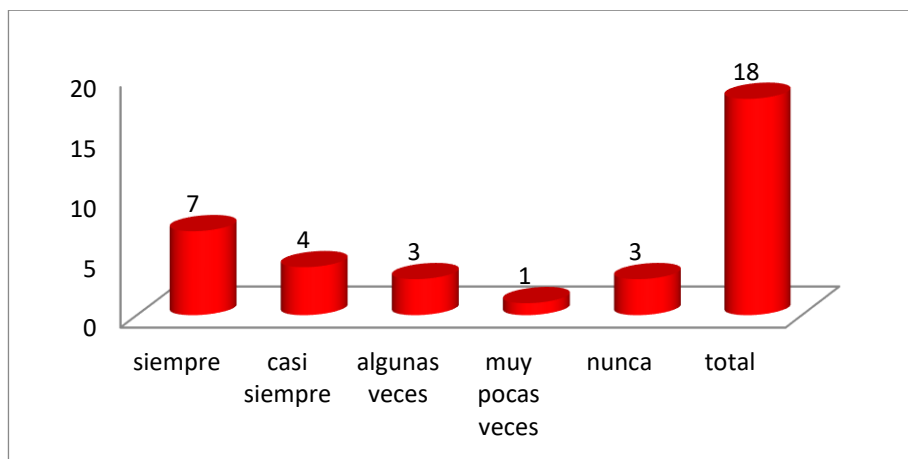
¿En clase de educación física siempre busca ganar sin importarle su compañero?



La grafica numero 4 muestra una inclinación en la múltiple respuesta (siempre) esto refleja que los estudiantes en su gran mayoría son supremamente competitivos, no les importa la integridad física de sus compañeros, ni tampoco las consecuencias que estas traigan, ya que su único objetivo es ganar o ganar como dé lugar. Con la propuesta pedagógica se quiere lograr minimizar estos comportamientos y actitudes.

Pregunta No 5

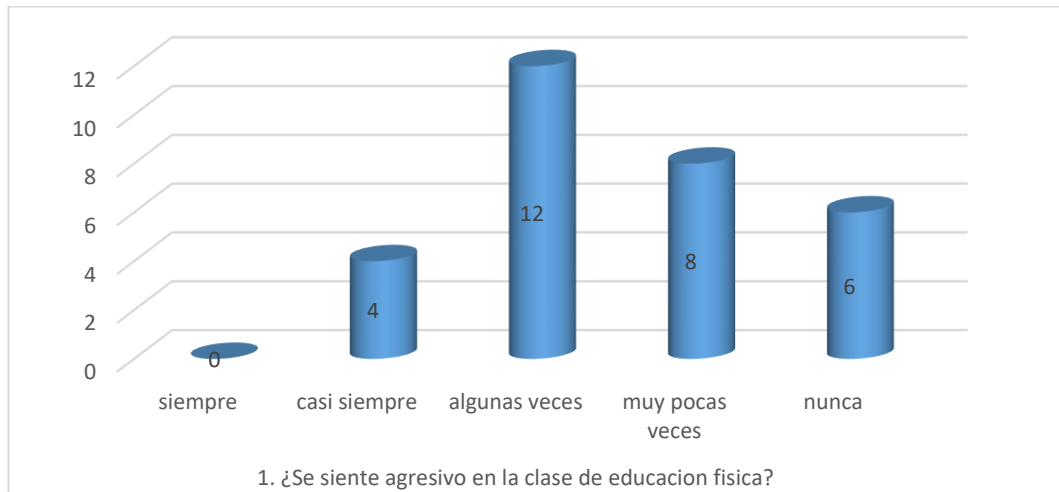
¿Promueve la competitividad en clase de educación física?



La grafica presenta resultados algo negativos para con la clase, dejando como tarea el lograr cambiar el pensar de los estudiantes y a su vez lograr el que comprendan, que las sesiones de clase son para crear conciencia y ayudar a minimizar sus malas conductas agresivas que genera la misma competitividad mediante los juegos cooperativos.

7.2 DE LAS EVALUACIONES PARCIALES

Análisis de la segunda encuesta aplicada al curso 302, a continuación, los resultados.



Haciendo referencia a la pregunta si se siente agresivo en clase de educación física, se puede observar que en su mayoría algunas veces sienten la agresividad en algún momento de la clase, es importante identificar esta problemática para dar solución alguna.



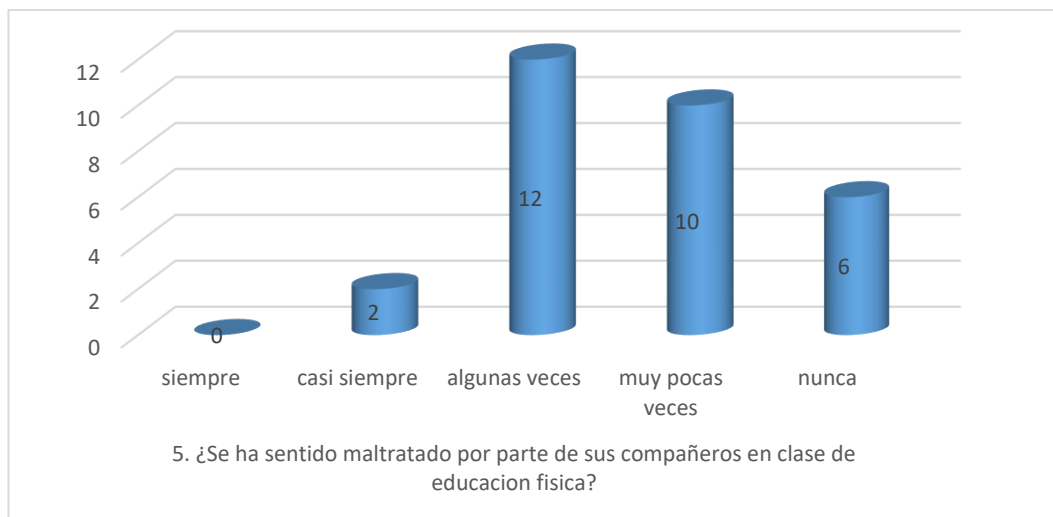
En esta grafica podemos observar que al momento de realizar actividades e la clase de educación física con personas que no son de su confianza los niños en un gran porcentaje se sienten o tienden a ser agresivos en algún momento de la clase.



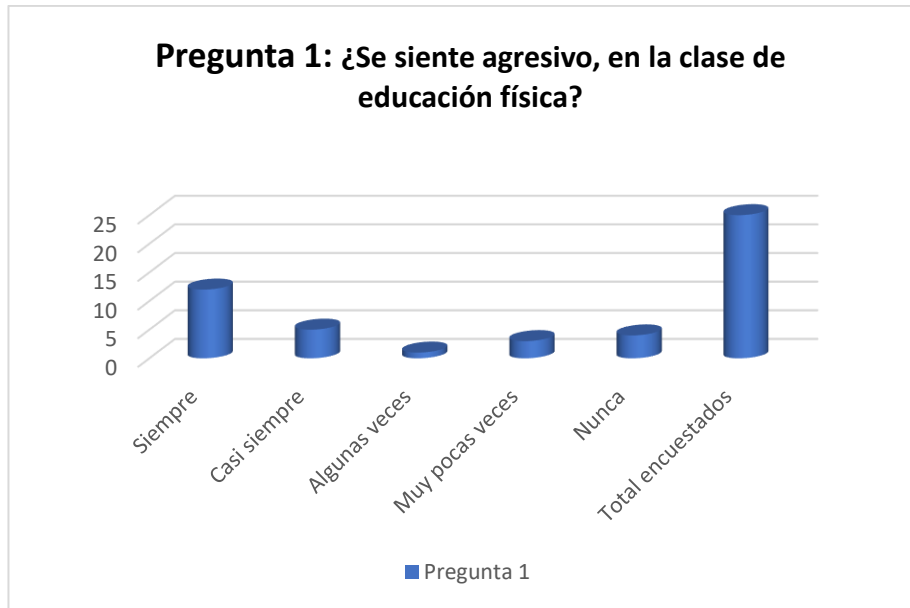
Esta grafica nos muestra que los niños durante la clase logran sentir en algunas veces deseos o ganas de empujar y golpear a sus compañeros, lo cual interfiere en el desarrollo de las actividades.



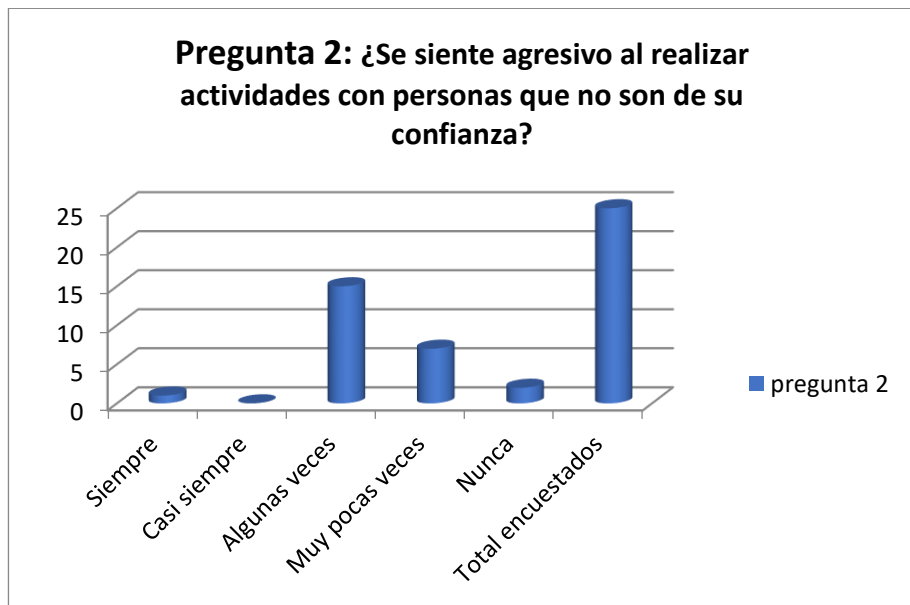
Esta grafica hace referencia a que si a gritado, burlado o amenazado a algún compañero, dando resultados de mejora en la aplicación de la propuesta ya que a pasado de ser algo constante a muy pocas veces y casi nunca lo cual nos dice que la aplicación de la propuesta va por buen camino.



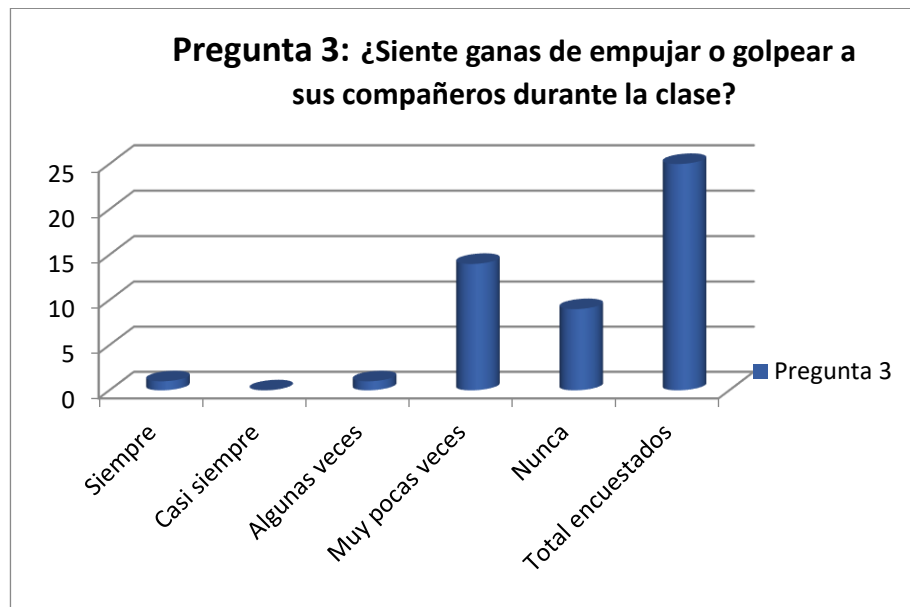
En esta grafica se puede observar que en gran porcentaje los niños se han sentido maltratados muy pocas veces o algunas veces, lo cual indica que seguir aplicando la propuesta da resultados positivos; ya que esta grafica muestra mejoría en cuanto a la pregunta.



La pregunta número 1 que hace referencia a la agresividad sentida en la clase de educación física, se evidencia que la mayor parte de ellos afirman sentirlo, ya sea por discusiones, o problemas que han tenido con anterioridad con sus demás compañeros. Es por ello que identificar esta problemática significa dar solución para tal fin



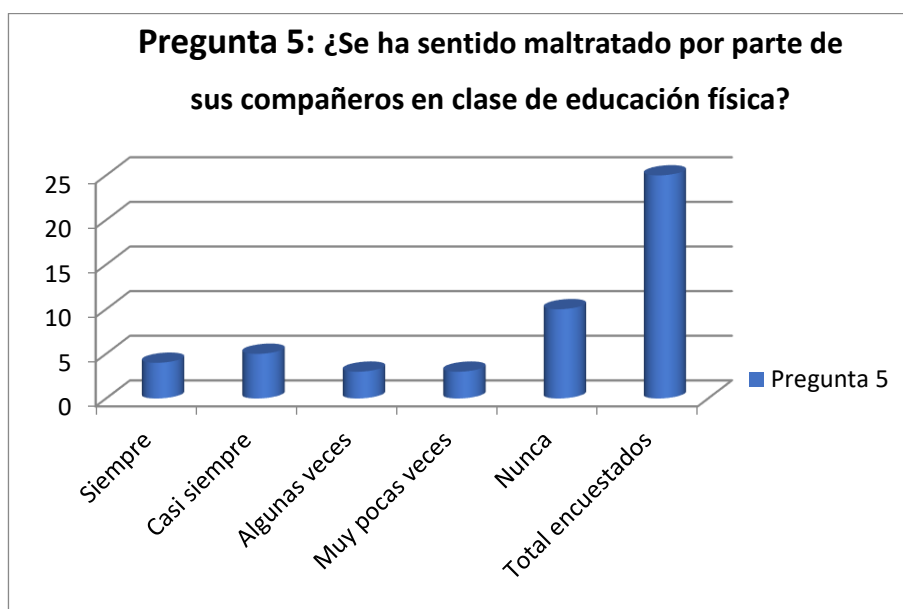
Al observar los resultados de la pregunta dos que hace referencia a si se siente agresivo en las actividades de la clase, se muestra que la mayor parte del grupo manifiesta en algunas veces sentirse con ese tipo de conducta que puede generar y desatar reacciones negativas por parte de ellos mismos, y que a su vez no permite tener control sobre sus



En cuanto a la pregunta tres que permite obtener resultados frente a las ganas de cada alumno de empujar o golpear con cualquier elemento a otro compañero o compañera muestra que son mínimos los resultados que afirman sentirse así y los demás en un mayor porcentaje dicen que muy pocas veces han sentido esas reacciones, lo cual se entiende que la violencia física no trasciende en mayor parte durante la clase.



En cuanto a la pregunta cuatro, que recoge información acerca de las malas conductas que se puede adquirir ya sean de burla o de amenazas, el resultado es favorable, porque al haber sido positivo significa que dentro del curso se presentaría una problemática mucho más grande y con mayor dificultad de intervención. Pero la respuesta es negativa en mayor porcentaje y lo que algunas veces afirman haberlo sentido se espera lograr minimizar estas actitudes.



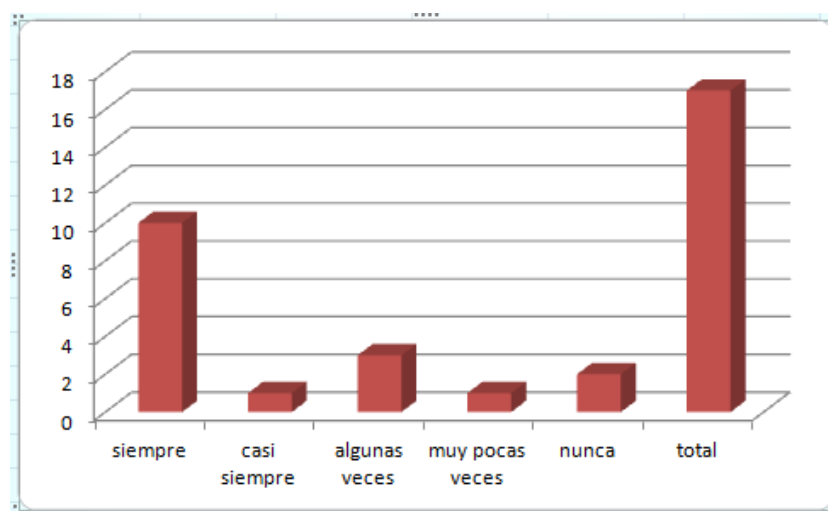
En cuanto a la pregunta número cinco que se refiere al maltrato por parte de sus compañeros ya sea físico, psicológico o emocional, presenta un grado de

similitud en algunas respuestas, menos en nunca que es el mayor porcentaje de los encuestados. Es así como se hace notar esta conducta que a mi gusto es muy importante tratarla y lograr que no sientan este tipo de acciones.

SEGUNDA ENCUESTA APLICADA AL CURSO 402

PREGUNTA #1

¿Se siente agresivo, en la clase de educación física?



En esta grafica se evidencia que un gran porcentaje de los estudiantes se muestra agresivo muchas veces en la clase de educación física, dejando al descubierto una vez más la problemática nombrada al principio del proyecto investigativo.

PREGUNTA #2

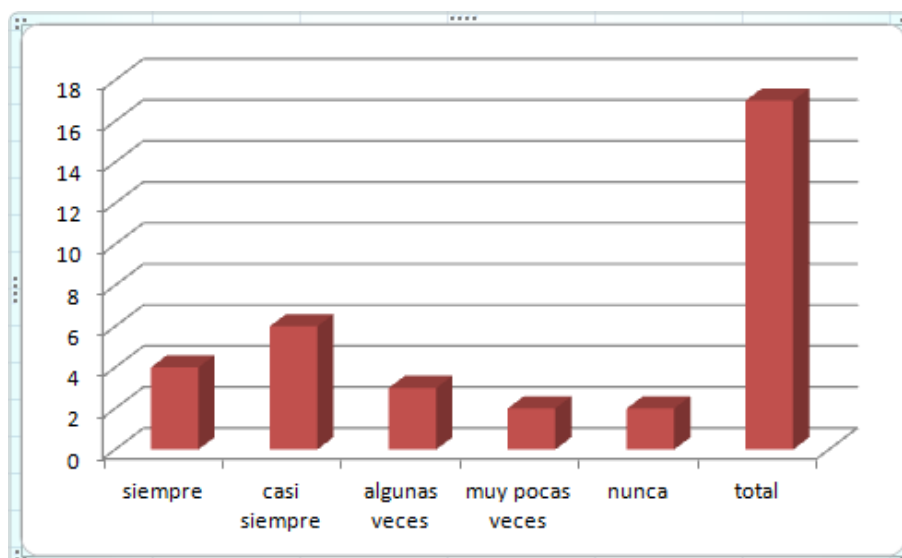
¿Se siente agresivo al realizar actividades con personas que no son de su confianza?



Es más equilibrado el resultado que arroja la gráfica. Por lo general son estudiantes que reflejan poca confianza de sus compañeros, y a su vez realizan la clase desconfiados, con dudas y temores. Con el paso de las clases y la ayuda de los juegos cooperativos se quiere generar total confianza de cada uno de los estudiantes.

PREGUNTA #3

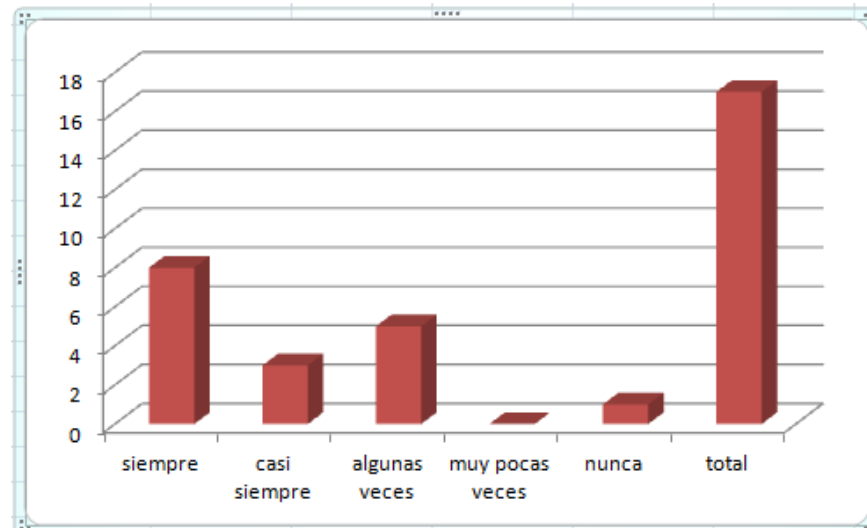
¿Siente ganas de empujar o golpear a sus compañeros durante la clase?



Esta grafica muestra conductas agresivas en la mayoría de los estudiantes encuestados, ya que buscan como dé lugar, en agredir físicamente a sus compañeros, sin importarles las consecuencias o respuestas que den los agredidos. Son pruebas de que se existen impulsos agresivos, que con el paso de las clases se quiere minimizar con ayuda de los juegos cooperativos.

PREGUNTA #4

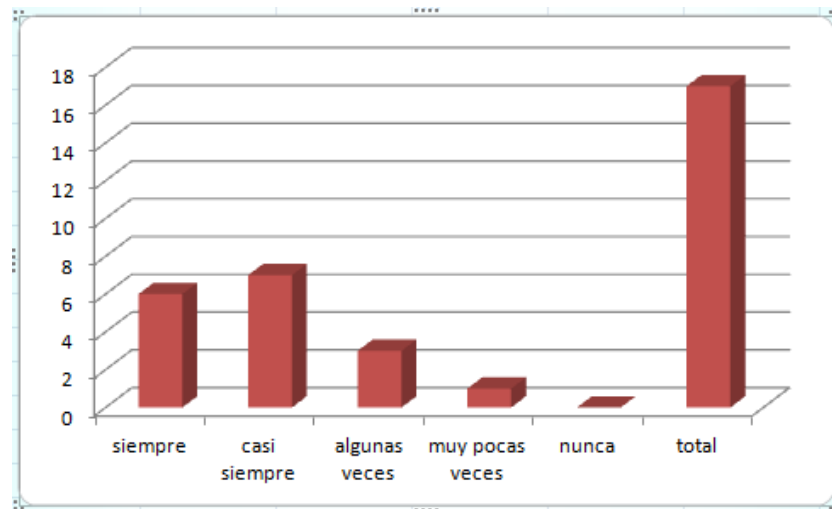
¿Ha gritado, sea burlado o a amenazado a sus compañeros en la clase?



El resultado de la gráfica pone en evidencia una vez más las conductas agresivas que generan los estudiantes en la clase de educación física. Dichas conductas son observadas desde el inicio de la clase hasta el final, tanto así que el docente en formación tiene que intervenir para finalizar una disputa o confusión de los estudiantes.

PREGUNTA #5

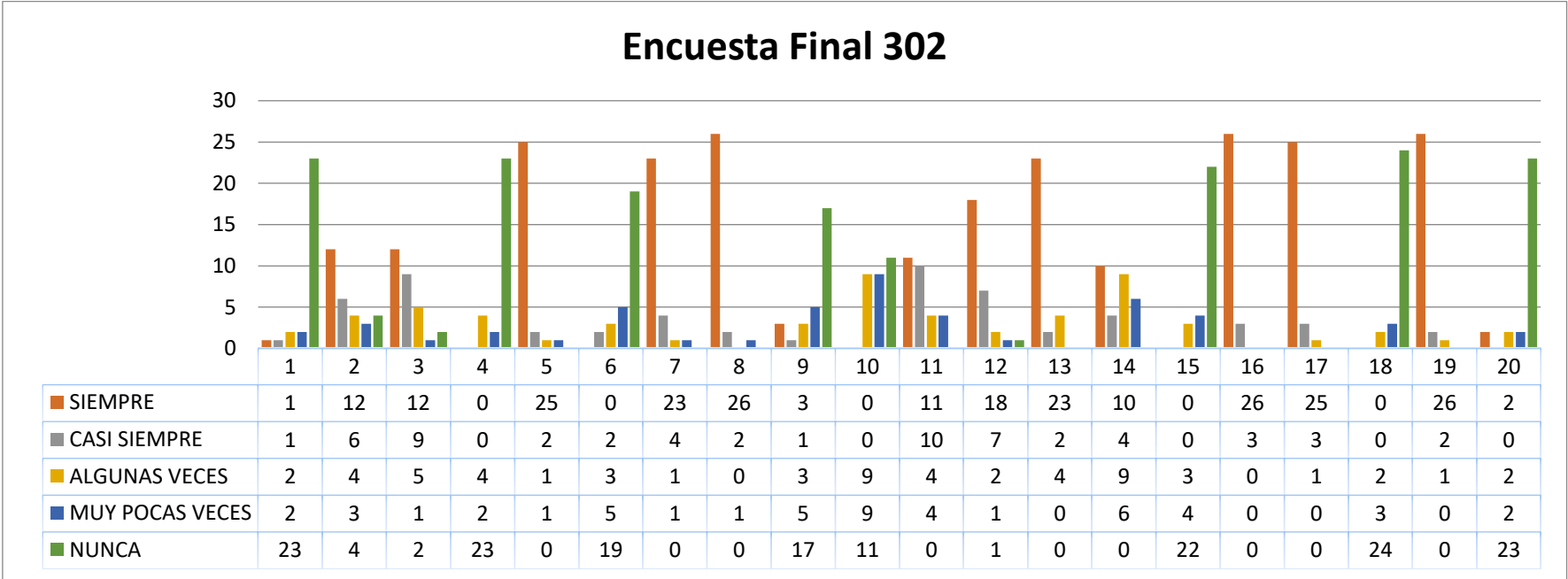
¿Ha sentido maltratado por parte de sus compañeros en clase de educación física?



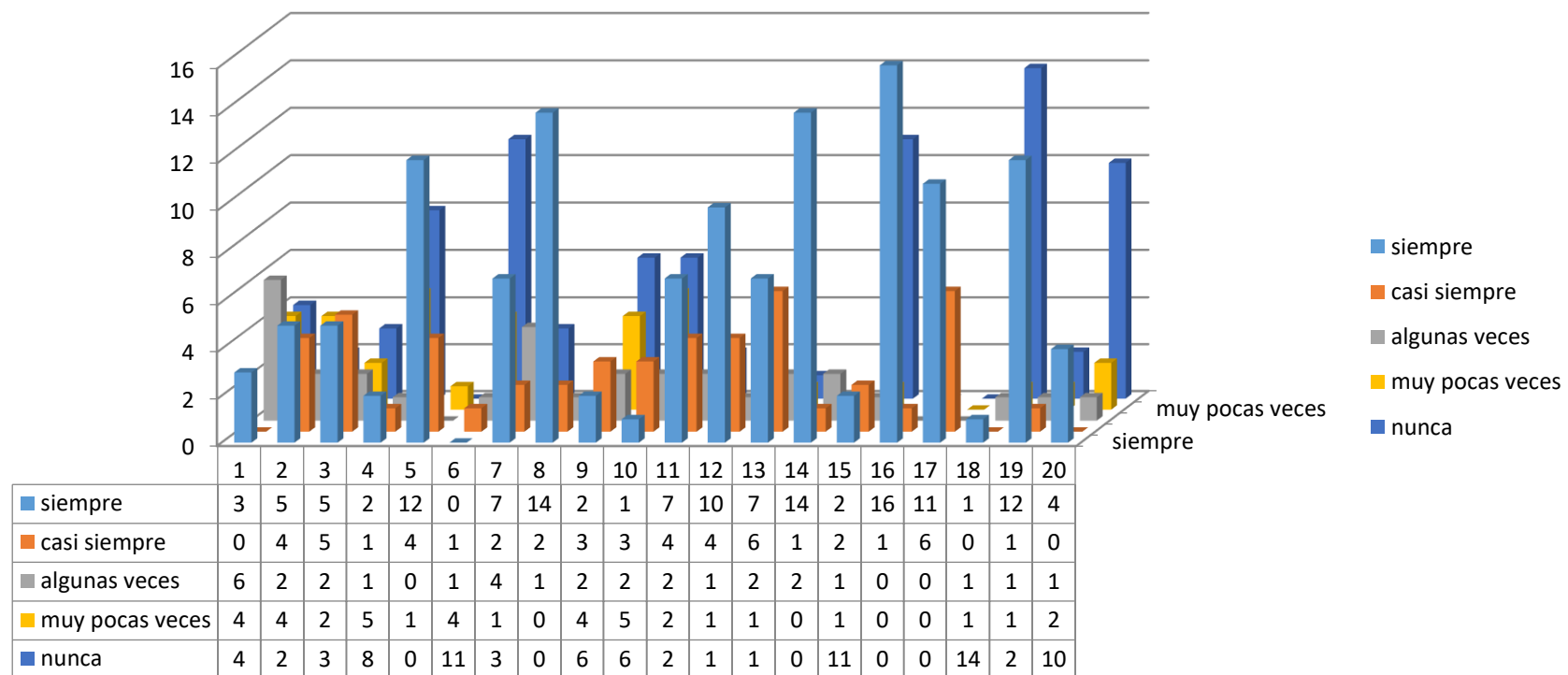
Es equilibrado una vez más el resultado de la gráfica, dejando como muestra estudiantes agresivos que causan maltrato ya sea física o verbalmente a sus compañeros, sin importarle los traumas o bloqueos mentales que esta genere.

7.3 DE LA EVALUACION FINAL DEL PROCESO.

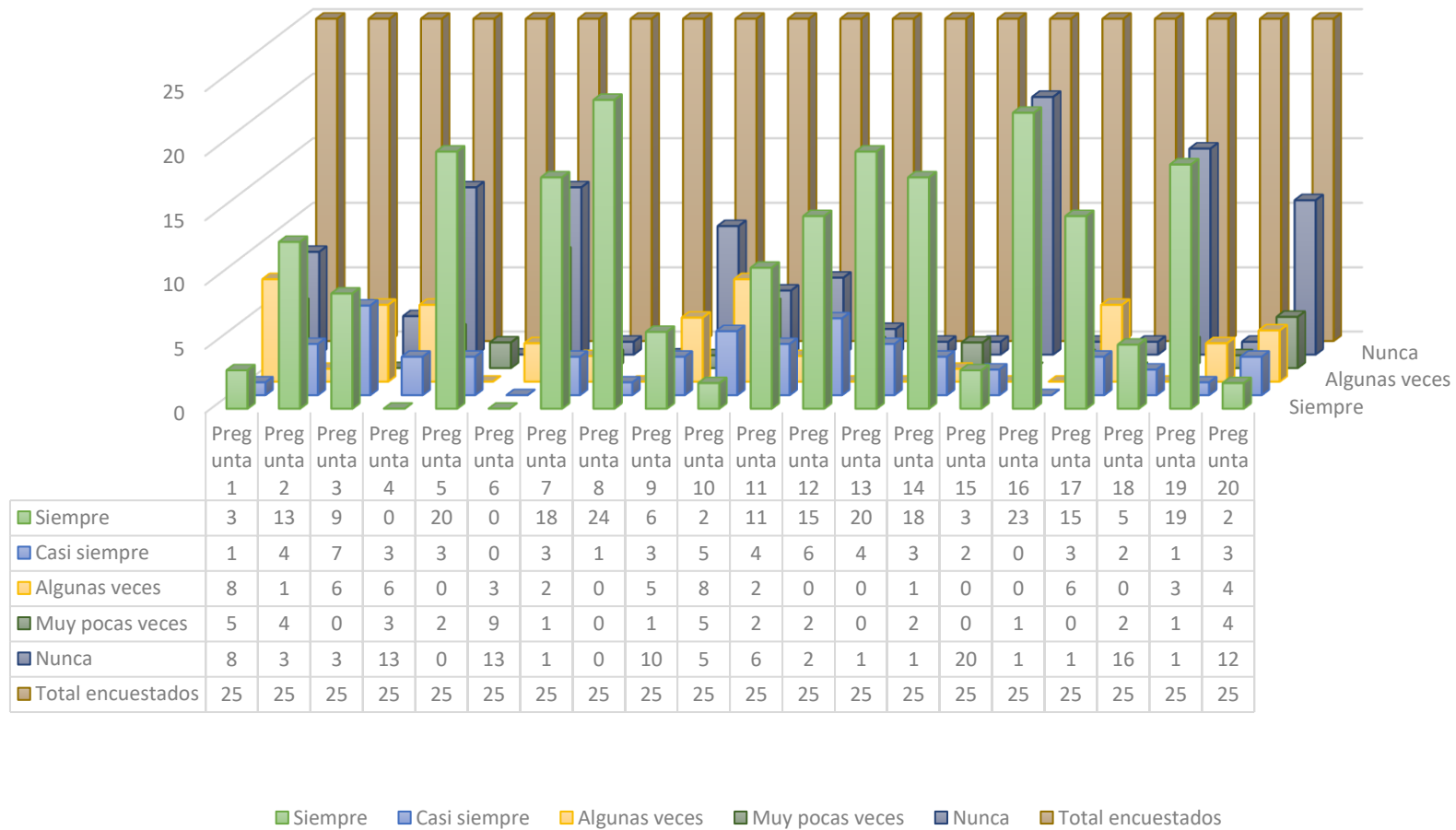
Análisis de la encuesta final aplicada al curso 302, a continuación, el resultado.



Esta encuesta conto con la implementación de 20 preguntas las cuales son para identificar el proceso de mejora que lograron los estudiantes y participantes de este proyecto investigativo, la cual tuvo en cuenta preguntas acerca de la competitividad, juegos cooperativos y conductas agresivas; al observar los resultados podemos identificar que los temas tratados se minimizaron en su mayoría y lograron un cambio en los niños, esto se ve reflejado en la gráfica del antes durante y después.



Título del gráfico



8. CONCLUSIONES

- Los estudiantes han transformado sus conductas frente a la agresividad y competitividad, utilizando el juego cooperativo como un elemento principal para establecer acuerdos, lo cual ayuda a que se haga un trabajo cooperativo en busca de una construcción social cada vez mejor.
- Los alumnos reconocen que la competitividad no es el medio adecuado para realizar y ejecutar actividades, lo cual genera acciones de cooperación que involucran de a poco a todos los estudiantes y llevan a una mejor actitud frente a la realización de las actividades.
- Los juegos cooperativos en los niños ayudan a fomentar diferentes conductas positivas en un ámbito escolar, estas se ven reflejadas en las actividades de educación física e igualmente en las demás asignaturas.
- El uso del juego cooperativo como herramienta para el aprendizaje de los niños logra ambientes de aprendizaje en los cuales se desinhiban y logren cooperar para dejar atrás conductas agresivas; y la realización de actividades con un grado de disfrute y goce que hacen olvidar que la competitividad es tomada como estímulo.
- Esta investigación pudo identificar que la materia de educación física en su realización se basa en actividades de competitividad y exclusión, donde solo practican juegos y actividades donde hay un ganador y un perdedor, esto debe ser cambiado a modelos cooperativos que resalten una educación basada en valores.
- El grupo de investigación llega a la conclusión de que todo el mundo habla de paz, pero nadie educa para la paz, la gente educa para la competencia y la competencia es el principio de cualquier guerra, estas palabras de

pablo Lipnisky hace pensar que los esquemas tradicionales, están tan llenos, llenos de metodologías impuestas por sistemas y no debe ser así. Debe ser una transformación desde lo más simple a lo más complejo que conforme una escuela, hay que permitir salir a flote ideas, proyectos, procesos que busquen direccionar la educación física, el cuerpo combinado con el juego permite incorporar un nuevo mundo al desarrollo de todos los alumnos. Pensar en la diversidad de pensamientos y no pensar en los intereses de los maestros, inquietudes y necesidades debe primar al planificar y estructurar contenidos para enseñar con fundamento, de allí parte la felicidad de cada estudiante. Competir contra uno mismo es la mejor batalla que se puede ganar durante la vida.

9. RECOMENDACIONES

Implementar esta variedad de juegos en la institución educativa, incorporando como proyecto tranrversal el festival dentro de las actividades académicas donde participen estudiantes de todo el colegio.

De otro lado, es importante resaltar que cada curso participante en esta población quedó con nuevos aprendizajes y dejarlos a un lado, pues sería olvidar todo el proceso que se hizo con ellos, seguir incentivando a la participación en equipo y

10. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA

BARREIRO Telma. Conflictos en el aula. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires, Argentina. 2000.

CILLA, Raúl; RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona. Edición 3. Paidotribo. 2005.

CUERPO DE MAESTROS. Volumen práctico educación física. España. Vol. 3. Mad S.L. 2006.

GARAIGORDOBIL Maite Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: "Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar". España. 2007

GARAIGORDOBIL Maite. El juego como estrategia didáctica. Venezuela. Laboratorio Educativo 2008. P., 13.

GARAYGORDOBIL Maite; FAGOAGA José. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Centro de investigación y documentación educativa (CIDE). 2006.

HERRADOR, Julio. 101 juegos cooperativos, propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo. España. Ed Wanceulen editorial deportiva 2012

KAGAN, Spenser (citado por Johnson, R. T. y Johnson, D, W. Aprendizaje competitivo e individualista cooperativo. Journal of Research and Development Education. 12,1 USA, 1980.

MAJON, Daniel; LUCENA, Manuel. El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. En línea 15 noviembre 2015 disponible en:

<http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINAL/235.pdf>

MOSSTON, Muska; ASHWORTH, Sara. La enseñanza de la educación física la reforma de los estilos de enseñanza. España. P, 29, 31, 34

MULTICULTURALISMO Y EDUCACIÓN FÍSICA. Barcelona: Paidotrivo. 2002
página 97

OCAMPO LOZANO, Jimena. Ser un niño competitivo. Ventajas e inconvenientes. 13 de noviembre de 2015. Disponible en:
<http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/ser-un-nino-competitivo-ventajas-e-inconvenientes/>

OMENACA, Jesús; OMENACA, Raúl. Juegos Cooperativos y Educación Física. España. Paidotribo 2002

ORLICK, Terry. Juegos y deportes cooperativos desafíos divertidos sin competición. España. Popular 1978

PEREZ, José. La competición en el ámbito escolar: programa de intervención social. España, 2002. La competición en el ámbito escolar: programa de intervención social. Universidad de Alicante. Departamento de didáctica general y didácticas específicas.

RODRÍGUEZ, Sara; et al. Investigación Acción. 16 de noviembre de 2015. Disponible en:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf.

VELAZQUEZ, Carlos. Aprendizaje cooperativo en educación física fundamentos y aplicaciones prácticas. España. INDE, 2010. P 19,20.

VELÁZQUEZ, Carlos. La pedagogía de la cooperación en educación física.
Editorial: Peonza. 1998.

11. ANEXOS

Diario de campo No 1	
Fecha: 11 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Sebastián Espitia	Lugar: IED Republica de china (Patio) Sede B Curso: 302 Hora: 4:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>La clase de educación física de este día es basada en los juegos cooperativos que hacen parte de la aplicación de la propuesta pedagógica. La clase comienza con 10 minutos de retraso debido a que el descanso se prolongara.</p> <p>A las 4 10 da inicio la clase dentro de la normalidad, se explica la nueva unidad que se trabajara y se da paso a la ubicación en el patio de los niños. Para los niños el mencionarles que se trabajaran diferentes juegos cooperativos se les hace llamativo y emocionante.</p> <p>En esta clase se aplicaron 4 juegos cooperativos los cuales son: TANDEM, ENEBRAR EL ARO, GUSANITO Y A PONER EL HUEVO.</p> <p>La clase se desarrolló dentro del tiempo acordado, los niños al final se vieron más involucrados con la aplicación de los juegos, lo cual deja transcendencia para las siguientes aplicaciones.</p>	<p>El comportamiento de los estudiantes frente al desarrollo de los juegos cooperativos de esta clase fue poco participativo y de difícil ejecución ya que para ellos era algo totalmente nuevo el tener que trabajar cooperativamente, muchos de ellos solo pensaban en el trabajo individual como la mejor manera para lograr realizar las actividades.</p> <p>La clase estuvo un poco lenta por la explicación de un nuevo tema, la concientización del cooperativismo como herramienta para lograr un objetivo común. Cada explicación de un juego tomaba su tiempo para la ejecución mientras ellos entendían que la mejor manera de lograr la tarea era ayudando y cooperando con los demás compañeros, algo que en estos primeros juegos cooperativos se vio escaso pero que trabajándolos más seguido les aportaría mucho para cada aplicación futura.</p>

Diario de campo No 2	
Fecha: 18 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Sebastián Espitia	Lugar: IED Republica de china Curso: 302 (PATIO) Sede B Salón: 302 Hora: 4:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>La clase inicia dentro del horario respectivo, en esta se lleva a cabo la 2 aplicación de la propuesta pedagógica en la cual se realizan diversos juegos cooperativos.</p> <p>Al ubicar los niños en el patio se procede a recordar actividades de la clase anterior y se da una breve charla acerca de los comportamientos y del cooperativismo. Se coloca en marcha los juegos cooperativos para esta clase que son: CABALLO CIEGO, SIAMESES DEL GLOBO Y POR ULTIMO GLOBOLANDIA.</p> <p>Los juegos cooperativos planteados dejan un ambiente de alegría motivación y predisposición para avanzar en la aplicación de la propuesta, también en parte de la clase los niños son incentivados para cooperar y disfrutar de los juegos que dejan un aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la clase se hace un breve feedback en el cual los niños expresan su deseo de continuar bajo esta modalidad de juegos ya que expresan cierta mejoría en su conducta.</p>	<p>Durante el transcurrir de los juegos cooperativos se notan en los niños conductas agresivas hacia sus demás compañeros que implican interferencia en el desarrollo de la clase, al igual que agresiones verbales acompañadas de jalones a las camisetas y desubicación de los materiales todo esto se da por querer cumplir ellos antes la meta que los demás.</p> <p>En cuanto al desarrollo de los juegos cooperativos los niños ya se centran en el papel que deben desempeñar en un grupo, aunque no son del todo precisos ya que a veces se dispersan y piensan en ganar ellos solos. Por momentos hay unos niños que toman la iniciativa y ayudan a sus demás compañeros dándole orden y sentido al juego que se realiza. Se nota una leve mejoría en el tema de cooperativismo ya que para los niños no es desconocido puesto que al iniciar la clase se les recuerda un poco las actividades pasadas y así el niño logra ubicarse dentro de estos juegos cooperativos de manera más acertada y participativa.</p>

Diario de campo No 3	
Fecha: 25 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Sebastián Espitia	Lugar: IED Republica de china (Patio) Sede B Curso: 302 Hora: 4:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>La clase inicia en el horario determinado, esta consta de la aplicación #3 de la propuesta pedagógica, en la cual se toman los juegos cooperativos como base fundamental.</p> <p>Esta clase conto con dificultades ya que a las 4 20 las profesoras de jardines salieron al patio con los niños, esto sin contar los diferentes cursos que están en la clase de educación física hizo que el espacio se redujera.</p> <p>La organización y explicación de los juegos fue rápida, se iniciaron los juegos cooperativos de forma clara y organizada ya que al trabajar por parejas los niños sienten mayor responsabilidad y se asumen como parte fundamental del grupo de trabajo.</p> <p>Se aplicaron 3 juegos cooperativos de la propuesta pedagógica los cuales fueron: CONFÍA EN MI Y VUELA, CAMARERO y CADENA.</p> <p>En el transcurrir de los juegos se contó con lapsos en los cuales se detuvieron por la cantidad de niños jugado alrededor y que se adentraban en el espacio delimitado lo cual lograba que los niños se dispersaran y perdieran esa confianza que ya habían generado.</p> <p>La clase finaliza con los niños queriendo más tiempo para realizar los juegos ya que la motivación y alegría que estos generaban daba ambientes de seguridad, confianza y compañerismo que llegaban a desencadenar el cooperativismo en su mayor expresión.</p>	<p>En el inicio y desarrollo de la clase se ven los niños más participativos más alegres más conscientes del trabajo que se viene realizando aunque en un momento de dispersión se juntan varios niños y empiezan a salir a flote algunas conductas agresivas que interfieren en el desarrollo del juego cooperativo, pero al mismo tiempo y gracias al trabajo que se viene realizando es solo decirles unas pocas palabras y los niños vuelven a estar motivados y plenamente activos en cada paso o tarea que se les designa.</p> <p>Se ve en los niños un mayor conocimiento del cooperativismo ya que se logran identificar actos que van en pro de una ayuda y mejora para cada juego; donde los niños se involucran y buscar uno o varios líderes para que se pueda llegar al objetivo común, ya cada niño va teniendo mucho más en cuenta lo que es participar dentro de un grupo, como desenvolverse y como ayudar a sus compañeros para que así logren un fin común.</p>

Diario de campo No 1	
Fecha: 11 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Juan Manuel Martínez Ospina	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 401 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>El día de hoy se ha presentado a todos los estudiantes del curso, la propuesta que se lleva para dar solución a una problemática identificada, se explica también que es un trabajo investigativo y habrá momentos donde se tomen fotos para los registros de cada sesión. La presentación de la clase y de la primera sesión es muy buena ya que se recomienda a todo el grupo que el comportamiento es fundamental en este tipo de aplicaciones para lograr objetivos planteados con anterioridad. El día es perfecto para la realización de la clase, el espacio es adecuado y no hay interrupción por parte de otras personas. Por otro lado, el comportamiento de los estudiantes es adecuado, pero se ha visto algunas conductas negativas frente a las actividades, donde unos se empujan y no respetan al compañero como debería ser, también, en el desarrollo de las actividades se observó que algunos estudiantes se dispersan un poco por estar en el juego brusco.</p> <p>Por último, el trabajo final se lleva una evaluación satisfactoria al culminar la planificación del día, también se ve que los estudiantes reaccionan de mejor manera cuando las actividades implican el trabajo en equipo y hacen que sus comportamientos sean totalmente positivos.</p>	<p>La reflexión por parte del docente es positiva, por un lado, porque la clase ha culminado sin ningún contratiempo, de esta manera, los estudiantes han estado felices y concentrados en todas las actividades, a pesar de los comportamientos de algunos que hacen que otros se dispersen, entonces los llamados de atención funcionan para que esos hechos no sigan ocurriendo.</p> <p>Por último, paso a paso se ve una mejoría en cuanto a sus comportamientos donde siempre el trabajo en equipo hace que ellos permanezcan atentos y activos.</p>

Diario de campo No 2	
Fecha: 18 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Juan Manuel Martínez Ospina	Lugar: IED Republica de china Salón 401 Curso: 401 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Para el día presente se ha tenido en cuenta realizar la clase en el salón, por el tipo de actividad, ya que el material fueron unas bombas y al espacio abierto se dificultaba el desarrollo de la misma, también esta actividad hubo que incorporar a los dos grados 401 y 402 con el fin de aprovechar el espacio y el lugar. Por tiempo y desarrollo de la clase, solo se pudo aplicar dos de los cuatro juegos que iban en la planificación del día.</p> <p>Al inicio de la clase ha sido un poco difícil ya que la unión de los dos cursos ha hecho que la indisciplina sea mayor, y la atención se centraba en otras cosas y no en la explicación de la actividad a realizar. Luego de unos minutos el grupo general decide prestar atención, después de varios llamados de atención se ha logrado explicar las actividades del día y con mucha actitud de cada uno de ellos se ha llevado a cabo.</p> <p>Por último, cabe resaltar el cambio de comportamientos luego de los juegos aplicados, en la finalización todos los alumnos han estado atentos y pendientes a las reflexiones y recomendaciones,</p>	<p>La reflexión personal, es que el inicio ha sido complicado en cuanto al comportamiento y el final ha sido exitoso, por un lado, el desarrollo de las actividades hace que la atención se centre un poco más, y que por medio del trabajo se mejores conductas que llevan a malos comportamientos.</p> <p>Entre otras cosas resaltar el apoyo de los tres docentes en formación en esta actividad, para facilitar el trabajo y el desarrollo de lo mismo.</p>

Diario de campo No 3	
Fecha: 25 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Juan Martínez	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 401 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Esta clase ha sido un proceso continuo con las demás clases, de ahí que se lleve a cabo la planificación de la misma, con el fin de obtener resultados positivos. Se ha realizado los juegos planteados con anterioridad, en el patio donde transcurre normalmente la clase de educación física, sin ninguna interrupción, de otro lado, el cuidado del material ha dejado una enseñanza, y es que cada vez que procuro trabajar de manera honesta, no hay necesidad que acudir a clases diferentes, sino que cada elemento organizado para la clase, se usó y se cuidó de tal manera que quedo intacto para las actividades del colegio, materiales como platos para los juegos, y vasos desechables que serán de uso para algún trabajo de los estudiantes,.</p>	<p>La reflexión por parte del docente a cargo, es que se nota un cambio en cuanto a las actitudes y comportamientos por parte de los estudiantes, así mismo el desarrollo de la clase es ameno ya que cada grupo de trabajo, cumple con las actividades propuestas.</p> <p>Sin llamados de atención a los alumnos, se procura eso sí, un buen trabajo a nivel grupal.</p> <p>Por último, cabe resaltar que los juegos han tenido una buena acogida y que sin el uso de pelotas o balones en educación física se puede aprender la importancia del juego.</p>

Diario de campo No 4	
Fecha: 25 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Juan Martínez	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 401 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>De acuerdo con las actividades propuestas, se llevaron a cabo, en el lugar acostumbrado para ello, donde los estudiantes han estado un poco molestos por discusiones entre ellos, provocando desanimo en la clase, los juegos eran muy activos, y también los hacia motivar, lo que al final logro sacar sonrisas en los estudiantes participantes y logrando convivir en comunidad educativa, sacando el máximo provecho a los aprendizajes adquiridos, y el compartir pues ayuda de manera positiva entre ellos mimos.</p> <p>Por último, es importante señalar, que con el pasar de las clases, los alumnos se motivan y cada vez van buscando soluciones a sus inconvenientes de aula. Por ello se sigue con pie duro la aplicación de los juegos con el fin de que aprendan, se divierta, compartan y lo más importante que disfrute su niñez.</p>	<p>La reflexión personal es que por falta de tiempo y espacio dentro del bloque asignado para la clase, no se desarrolló de manera correcta un juego llamado el abecedario, en este las mujeres debían formar diversas letras con el cuerpo, de pie y acostadas, por esa pequeña discusión se acabó el tiempo y se deja la aplicación de este juego para la siguiente clase, reajustando las indicaciones para que prime el trabajo en equipo y las decisiones de todos los integrantes del mismo.</p> <p>Es asi, como se evidencian pequeñas discusiones que se pueden convertir en algo peor, pero con la actividad y el movimiento se da solución.</p>

Diario de campo No 5	
Fecha: 25 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Juan Martínez	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 401 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Para esta última clase, donde culmina un proceso, el desarrollo de varias actividades encaminadas a dar solución a una problemática, va llegando a su fin, aproximándose también a buenos resultados porque se asoman y se perciben por el ambiente de los alumnos.</p> <p>También es importante que al realizar esta última clase antes de la aplicación final del festival, los estudiantes estuvieron muy animados y participaron de manera activa en la clase, sin importar el exceso del sol, que pedía hidratación para todos, se pudo llevar a cabo teniendo en cuenta que había que culminar el proceso, esto porque se extendió un poco, pero se logró estar al día con el cronograma.</p>	<p>Para la parte final se llevó a cabo los juegos planificados para tal fin, de allí se da por finalizado una etapa de la aplicación de la propuesta pedagógica, siendo esta una de las mejores experiencias en educación física que han vivido los estudiantes, expresado por ellos, encantados por las clases, los juegos y el trabajar en equipo les ha cambiado la convivencia en la escuela.</p> <p>Buenos resultados y excelentes conclusiones en la primera etapa, para lograr lo que se espera, ahora queda por último el festival, aquella prueba reina que reunirá todo lo que se ha hecho en las clases anteriores.</p>

Diario de campo No 1	
Fecha: 11 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Jairo Fontalvo	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 402 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>En este día se presenta a los estudiantes del curso 402 la propuesta pedagógica que trata de minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad. Se hace énfasis en el comportamiento que deben tener en la clase para que la realización de la misma, sea elaborada con éxito.</p> <p>A tan solo 15 minutos de haber comenzado la sesión se evidencian conductas agresivas por parte de los estudiantes tales como: empujones, agresiones físicas y verbales. El docente en formación decide terminar la sesión porque la actitud que demuestran no es pertinente para lograr el propósito. Se dirigen al aula; estando allí se hacen varios llamados de atención y se llega a un acuerdo con los estudiantes para que las clases no se detengan y a su vez se comporten para cumplir el objetivo.</p>	<p>La reflexión es negativa porque la clase no se pudo realizar en su totalidad por las malas actitudes tomadas por los estudiantes. La próxima la sesión se espera una mejoría por parte de los estudiantes para así poder llevar en su totalidad las aplicaciones de la propuesta.</p>

Diario de campo No 2	
Fecha: 18 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Jairo Fontalvo	Lugar: IED Republica de china Salón 401 Curso: 402 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>En este día se tenía planificado aplicar 4 juegos cooperativos, 2 de ellos para realizar en el espacio asignado (patio) y los 2 restantes para aplicarlo en el aula máxima de la institución. Por mal tiempo a nivel del clima, solo se realizan 2 juegos en el aula máxima en el que se hace una unión del curso 401 y 402 para así llevar a cabo la sesión. Al momento de tener a los dos cursos unidos, la indisciplina se ve con mayor fuerza, los estudiantes se agreden, se nota rechazo por algunos, y por ende la explicación de las actividades a desarrollar fueron tardías; se hicieron varios llamados de atención hasta que por fin los estudiantes reflexionan y dan paso a la realización de la clase.</p> <p>El comportamiento mostrado al comienzo por parte de los dos cursos no era lo esperado, pero una vez se realizaron las actividades su comportamiento, su atención, su motivación ha mejorado y mejorado.</p>	<p>Como se cuenta en la descripción la clase fue muy difícil y agotadora para los docentes en formación en cargados de las actividades por los malos comportamientos, conductas agresivas que mostraban los estudiantes. Se espera que con el pasar de las sesiones de clase todas estas causas mejoren.</p>

Diario de campo No 3	
Fecha: 25 agosto 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Jairo Fontalvo	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 402 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Para esta sesión se cumple un total de 5 juegos; a diferencia de la sesión #2 donde se unen los grados 401 y 401 para realizar los juegos cooperativos destinados, esta vez cada profesor en formación tiene un curso, esto facilita la realización de dichos juegos y a su vez la observación directa.</p> <p>La sesión fue muy buena ya que la mayoría de los estudiantes se esforzaron por cumplir a cabalidad los juegos. Aun se reflejan conductas agresivas; se espera que con el pasar de las sesiones esto vaya cambiando y mejorando</p>	<p>Esta sesión se resalta por una buena actitud, por esfuerzo, por compromiso. Se logro trabajar con todo el grupo, y concientizarlos en lo bueno y lo malo que realizan</p>

Diario de campo No 4	
Fecha: 8 septiembre 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Jairo Fontalvo	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 402 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Se tiene un problema en cuanto al horario, ya que los estudiantes estaban en una charla sobre el medio ambiente y se comenzó 20 minutos después del horario asignado.</p> <p>Al inicio de la clase como tal, los estudiantes se muestran ansiosos, motivados ya que la sesión pasada se había explicado a groso modo cada uno de los juegos que se iban a implementar. La clase se desarrolló con una buena intensidad; el profesor en formación que estaba a cargo tuvo que intervenir al llamado de atención en 2 ocasiones, ya que estudiantes se agredieron durante la realización de uno de los juegos.</p>	<p>Se detecta que los juegos cooperativos que se están implementando en el curso, contribuyen a los cambios de los comportamientos de los estudiantes y a su vez a las actitudes agresivas.</p>

Diario de campo No 5	
Fecha: 15 septiembre 2016 Tema: Disfruta jugando y aprende cooperando Docente: Jairo Fontalvo	Lugar: IED Republica de china (Patio) Curso: 402 Hora: 1:00 pm
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Esta es la última sesión programada, en la cual se emplearon 14 juegos cooperativos en su totalidad.</p> <p>Fue buena grata la clase, fue muy dinámica por los juegos utilizados, hubo disfrute, felicidad, entusiasmo en esta sesión; al final de la clase un grupo de 4 estudiantes querían fomentar la indisciplina; estos estudiantes se les llamo la atención y corrigieron su comportamiento.</p>	<p>Estas 5 sesiones culminan con un balance positivo para el proyecto de investigación y para que se quiere lograr, que es minimizar las conductas agresivas que genera la competitividad. los juegos cooperativos han contribuido con el cambio y transformación de cada uno de los estudiantes durante las sesiones y juegos programados</p>

GLOBOLANDIA



SIAMESES DEL GLOBO



ENHEBRAR EL ARO



GUSANITO



TANDEM



CADENA



CONFIA EN MI Y VUELA



CABALLO CIEGO



ABECEDARIO



EL ANILLO



NAUFRAGOS



A PONER EL HUEVO



CAMARERO



GUSILU



EL MARCA



CAMINITO



EL RIO



CIEMPIES



EL VASITO



CAMINITO



LA MANTA POLEO



OLAVIDE



LA CADENA



VARITA MAGICA



LA CROQUETA



OBJETOS VOLANTES IDENTIFICADOS



DISFRUTA JUGANDO Y APRENDE COOPERANDO

